إريك بيرن

ألعاب يلعبها الناس

سيكولوجية العلاقات الإنسانية



تعرف على

ألعاب الحياة - ألعاب الحفلة

ألعاب غرفة الاستشارات - ألعاب عالم الإجرام

الألعاب الزوجية - الألعاب الجيدة - ما وراء الألعاب

ترجمة: جورج نبيل

إريك بيرن

ألعاب يلعبها الناس

سيكولوجية العلاقات الإنسانية



تعرف على

ألعاب الحياة - ألعاب الحفلة
ألعاب غرفة الاستشارات - ألعاب عالم الإجرام
الألعاب الزوجية - الألعاب الجيدة - ما وراء الألعاب

آفاق

ترجمة: جورج نبيل

ألعاب
يلعبها الناس

إريك بيرن

- المؤلف: إريك بيرن
- العنوان: ألعاب يلعبها الناس
- ترجمة: جورج نبيل
- الطبعة: الأولى 2023
- تصميم الغلاف: عمرو الكفراوي
- مستشار النشر: سوسن بشير
- المدير العام: مصطفى الشيخ

رقم الإيداع:
١٧٠٩٩ / ٢٠٢٢
الترقيم الدولي : ISBN
978 - 977-765 - 352 - 7

جميع الحقوق محفوظة. لا يسمح بإعادة إصدار هذا الكتاب أو أي جزء منه، أو تخزينه في نطاق استعادة المعلومات، أو نقله بأي شكل من الأشكال دون إذن مسبق من الناشر.

All rights are reserved. No part of this book may be reproduced, stored in a retrieval system, or transmitted in any form, or by any means without prior permission in writing from the publisher.

Afaq Bookshop & Publishing House

1 Kareem El Dawla st. - From Mahmoud Basiuny st. Talaat Harb
CAIRO – EGYPT - Tel: 00202 25778743 - 00202 25779803 Mobile: +202-01111602787
E-mail:afaqbooks@yahoo.com – www.afaqbooks.com

١ شارع كريم الدولة- من شارع محمود بسيوني - ميدان طلعت حرب- القاهرة - جمهورية مصر العربية
ت: ٢٥٧٧٨٧٤٣ ٠٠٢٠٢ - ٢٥٧٧٩٨٠٣ ٠٠٢٠٢ - موبايل: ٠١١١١٦٠٢٧٨٧

إريك بيرن

ألعاب يلعبها الناس

سيكولوجية العلاقات الإنسانية

ترجمة

جورج نبيل

آفاق للنشر والتوزيع

بطاقة الفهرسة

بيرن، إريك

ألعاب يلعبها الناس – إريك بيرن

ترجمة: جورج نبيل

ط1 القاهرة – دار آفاق للنشر والتوزيع – 2023

248 ص، 21 سم.

رقم الإيداع 17099 / 2022

الترقيم الدولي 978 – 977 – 765 – 352 – 7

1 – علم نفس

2 – العنوان

هذه ترجمة كتاب:

Games People Play

By: Eric Berne

All Rights Reserved

جميع الحقوق محفوظة

© آفاق للنشر والتوزيع

All rights reserved

© **Afaq** *Publishing House* 2023

إهداء

إلى مرضاي وتلاميذي الذين علموني الكثير والكثير
وما زالوا يعلمونني عن الألعاب وعن معنى الحياة.

مقدمة المترجم

بين يدَيك أيها القارئ العزيز واحد من أهم الكتب في العصر الحديث، والخاصة بمجال العلاج النفسي وتحليل النفس البشرية. يعتبر إريك بيرن رائد مدرسة علاجية جديدة في الطب النفسي. تأسست منهجية إريك بيرن على أفكار فرويد ولكنها مختلفة عنها. فإذا كان فرويد قد ركز على الحديث العلاجي مع المريض لاكتساب رؤية حول شخصيته، فإن إريك بيرن قد ركز على التفاعلات الاجتماعية للمريض كي يعرف شخصيته، مؤسسًا ما يُعرَف بنظرية «التحليل التفاعلي» «transactional analysis». تأسست نظرية إريك بيرن على أن النفس البشرية يوجد فيها ثلاث حالات من الأنا: حالة الوالد وحالة الراشد وحالة الطفل. عندئذ قام بيرن بتقصي العلاقات البشرية بناء على هذه الحالات الثلاث، وقد استخدم مصطلح «ألعاب» «games» للإشارة إلى أنماط من التفاعلات تتكرر في الحياة اليومية بين الناس.

صارت نظرية إريك بيرن واسعة الانتشار واتبعها معالجون وأطباء نفسيون كمنهج علاجي ناجح.

عندما ألف بيرن الكتاب الذي بين أيدينا في عام 1964م، كان الكتاب موجهًا في الأساس إلى المعالجين المحترفين، ولكنه صار كتابًا شعبيًّا وبيع منه أكثر من خمسة ملايين نسخة ونال بيرن بسببه شهرة واسعة، وعلى الرغم من أن الكتاب موجه إلى المحترفين، فإن أسلوبه سهل إلى حد ما بالنسبة إلى القارئ العادي المهتم بهذا المجال.

لعلي أكون قد وُفِّقت في ترجمة هذا الكتاب بدقة وفي نفس الوقت بلغة سلسة مفهومة.

جورج نبيل

تمهيد

أعددت هذا الكتاب، في المقام الأول، ليكون تتمة لكتابي: التحليل التفاعلي في العلاج النفسي(1) ولكني أعددته بحيث يمكن قراءته وفهمه بشكل مستقل. لخصت في الجزء الأول النظرية اللازمة للتحليل، وللفهم الواضح للألعاب. كما يحتوي الجزء الثاني على أوصاف الألعاب الفردية. ويحتوي الجزء الثالث على مواد سريرية ونظرية جديدة، والتي إذا أضيفت إلى القديمة تجعل من الممكن فهم، بدرجة ما، ما يعنيه أن تكون متحررًا من الألعاب. يمكن لمن يرغبون في معرفة المزيد عن خلفيات ذلك أن يعودوا إلى الكتاب السابق. سيلاحظ القارئ للكتابين أنه بالإضافة إلى التقدم النظري، هناك بعض التغييرات الطفيفة في المصطلحات ووجهة نظر تستند إلى مزيد من التفكير والقراءة ومواد سريرية جديدة.

ظهرت الحاجة إلى هذا الكتاب من خلال مطلب الطلاب المهتمين وجمهور المحاضرات للحصول على قوائم الألعاب، أو لأجل مزيد من الإسهاب بشأن الألعاب المذكورة بإيجاز كأمثلة في العرض العام لمبادئ التحليل التفاعلي. يتوجب عليَّ، بشكل عام، أن أوجه الشكر لهؤلاء الطلاب والجماهير، وبشكل خاص، للكثير من المرضى الذين أبدوا استعدادًا لفحص ألعاب جديدة محددة أو مكتشفة، وعلى وجه الخصوص للآنسة باربارا روزنفيلد على أفكارها الكثيرة حول فن الإصغاء ومعناه، وإلى السيد ملفين بويس والسيد جوزيف كونكانون والدكتور فرانكلين إرنست والدكتور كينيث إيفيرتس والدكتور جوردون جريتير والسيدة فرانسيس ماتسون والدكتور راي بويندكستر، من بين آخرين، لاكتشافهم المستقل أو تأكيدهم أهمية الكثير من الألعاب.

يستحق السيد كلود شتاينر؛ مدير الأبحاث السابق لمؤتمرات سان فرانسيسكو للطب النفسي الاجتماعي والموجود حاليًّا في قسم علم النفس في جامعة ميتشجن، ذكرًا خاصًّا لاعتبارين؛ لقد أجرى التجارب الأولى التي أكدت الكثير من الفرضيات النظرية المطروحة هنا، وبفضل هذه التجارب، ساعدني بشكلٍ كبير في إيضاح طبيعة الاستقلالية والحميمية. الشكر أيضًا

واجب للآنسة فيولا ليت؛ أمينة صندوق الندوات، والسيدة ماري ن. ويليامز؛ السكرتيرة الشخصية لي، على مساعدتهما المستمرة، وآن غاريت على مساعدتها في قراءة البرهان.

دلالات الألفاظ:

بغرض الإيجاز؛ الألعاب موصوفة في المقام الأول من وجهة النظر الذكورية، ما لم تكن أنثوية بشكل واضح. من ثم فإن اللاعب الرئيسي عادة ما يتم تحديده بـ«هو» دون انحياز لأن الحالة ذاتها، ما لم يُذكَر خلاف ذلك، يمكن أن تُوصَف بسهولة بكلمة «هي»، مع ما يلزم من التبديل والتعديل. إذا كان دور المرأة يختلف بشكل كبير عن دور الرجل، يتم التعامل معه بشكل منفصل. بالمثل يتم تحديد المعالج بـ«هو» دون تحيز. المفردات ووجهة النظر موجهة في المقام الأول نحو الطبيب الممارس للعمل السريري، ولكن ربما يجد أعضاء من مهن أخرى هذا الكتاب شيقًا أو مفيدًا.

يجب إجراء تمييز واضح بين تحليل الألعاب التفاعلية والعلم الشقيق له؛ ألا وهو تحليل الألعاب الرياضية، على الرغم من أن بعض المصطلحات المستخدمة في النص مثل «كَسبْ»، صارت الآن رياضية بشكل محترم. للحصول على مراجعة مفصلة عن النظرية الرياضية للألعاب، انظر الألعاب والقرارات لـ«ر. د. لوس»، «هـ. رايفا»[2].

المراجع:

1. Berne, E., Transactional Analysis in Psychotherapy, Evergreen, 1961.

2. Luce, R. D., and Raiffa, H., Games & Decisions, Chapman & Hall, 1957.

مقدمة

1. التواصل الاجتماعي:

يمكن تلخيص نظرية التواصل الاجتماعي، والتي شرحت خطوطها العريضة بشيء من التفصيل في التحليل التفاعلي(1)، على النحو التالي.

لقد اكتشف سبيتز(2) أن الرُّضع الذين حُرموا من اللمس لفترة طويلة سيميلون، في نهاية المطاف، إلى التردي وسيصلون إلى حالة من التدهور لا رجعة فيها، وسيكونون في النهاية عرضة لمرض مركب. في الواقع، هذا يعني أن ما يدعوه حرمانًا عاطفيًّا، يمكن أن يؤدي إلى نتيجة قاتلة. تؤدي هذه الملاحظات إلى فكرة الجوع المحفز، وتشير إلى أن أكثر أشكال المحفزات تفضيلًا هي تلك التي توفرها العلاقة الحميمية الجسدية، وهو استنتاج ليس من الصعب قبوله على أساس الخبرة اليومية.

تظهر ظاهرة وثيقة الصلة بذلك عند الراشدين المعرَّضين للحرمان الحسي. تجريبيًّا، قد يستدعي هذا الحرمان حالة عابرة من الذهان، أو على الأقل يؤدي إلى اضطرابات عقلية مؤقتة. لوحظ، في الماضي، أن الحرمان الاجتماعي والحسي كانت له تأثيرات مماثلة على الأفراد المحكوم عليهم بالسجن الانفرادي لفترات طويلة. في الواقع، الحبس الانفرادي هو واحد من أكثر العقوبات ترويعًا حتى على السجناء الذين يتحملون الوحشية الجسدية(3)، (4) وهو الآن إجراء مشهور للحث على الامتثال السياسي. (بالمقابل، من أفضل الأسلحة المعروفة ضد الامتثال السياسي هو التنظيم الاجتماعي(5)).

على الجانب البيولوجي، من المحتمل أن يميل الحرمان العاطفي والحسي إلى إحداث تغييرات عضوية أو المساعدة على حدوثها. لو كان النظام المنشط الشبكي(6) لجذع الدماغ لا يتم تحفيزه بشكلٍ كافٍ، فقد تتبع ذلك تغيرات انحلالية في الخلايا العصبية، على الأقل بشكل غير مباشر. قد يكون هذا تأثيرًا ثانويًّا بسبب سوء التغذية، ولكن سوء التغذية قد يكون هو نفسه نتيجة اللا مبالاة، كما في الرضع الذين يعانون من الضوى(*). من ثم يمكننا أن نفترض وجود سلسلة بيولوجية تحدث بسبب الحرمان العاطفي والحسي من

خلال اللا مبالاة إلى تغييرات انحلالية وموت. بهذا المعنى، فإن الجوع المحفز له نفس العلاقة ببقاء الكائن البشري كما هي الحال مع الجوع للغذاء.

(6) الضوى: الهزال التدريجي. (المترجم).

في الواقع، يوازي الجوع المحفز من نواحٍ كثيرة الجوع للطعام، ليس فقط من الناحية البيولوجية، ولكن أيضًا نفسيًّا واجتماعيًّا. يمكن نقل مصطلحات، مثل: سوء التغذية والشبع والذوَاق والشراهة والتقليعة والزهد وفنون الطهي والطبخ الجيد، بسهولةٍ من مجال التغذية إلى مجال الحس. التخمة لها ما يوازيها في الإفراط في التحفيز. في كلا المجالين، وفي الظروف العادية، حيث تتوفر إمدادات وفيرة وهناك قائمة متنوعة ممكنة، ستتأثر الخيارات بشدة بشأن خصائص الفرد. من الممكن أن تكون بعض هذه الخصائص أو الكثير منها محدد فطريًّا، لكن هذا لا علاقة له بالمشكلات المطروحة هنا.

ينصبُّ اهتمام الطب النفسي الاجتماعي في هذا الأمر على ما يحدث بعد انفصال الرضيع عن والدته في سياق النمو الطبيعي. ما قيل حتى الآن يمكن تلخيصه بـ«الرائج»(7): «إذا لم تكن مصابًا بسكتة دماغية، فإن عمودك الفقري سيهِن». من ثَم، بعد انتهاء فترة الحميمية القريبة مع الأم، يواجه الفرد لبقية حياته بديلين غير مرغوب فيهما، حيث يتم من خلالهما التلاعب بقدره ونجاته. البديل الأول هو القوى الاجتماعية والنفسية والبيولوجية التي تعترض سبيل الحميمية الجسدية المستمرة بأسلوب الرضيع، والبديل الثاني هو سعيه الدائم لبلوغه. في معظم الظروف سيتوصل إلى تسوية. إنه يتعلم الاكتفاء بأشكال من اللمس أكثر رقة، بل وحتى رمزية. حتى أدنى إيماءة من التقدير قد تخدم الغرض إلى حدٍّ ما، على الرغم من أن حنينه الأصلي إلى الاتصال الجسدي قد يظل في كامل قوته.

يمكن تسمية عملية التسوية هذه بمصطلحات مختلفة، مثل التسامي، ولكن مهما كان يطلق عليها، فإن النتيجة هي تحوُّل جزئي للجوع المحفز الطفولي إلى شيء يمكن اصطلاحه بـ«الجوع المُقدر». مع زيادة تعقيدات التسوية، يصير كل شخص أكثر فأكثر فردانية في سعيه إلى الحصول على التقدير، وهذه هي الصفات المميزة التي تضفي التنوع على العلاقات

الاجتماعية والتي تحدد مصير الفرد. قد يحتاج الممثل السينمائي إلى مئات الملاطفات كل أسبوع من معجبين مجهولين وغير متمايزين للحفاظ على عموده الفقري من الوهن، بينما يمكن للعالِم أن يحافظ على صحته الجسدية والعقلية من ملاطفة واحدة في العام من أستاذ موقَّر.

يمكن استخدام «الملاطفة» كمصطلح عام للاتصال الجسدي الحميمي. قد تأخذ أشكالًا مختلفة في الممارسة. بعض الناس يلاطفون رضيعًا حرفيًّا. آخرون يتشبثون أو يربتون عليه، بينما يمسكه بعض الناس بمرحٍ أو ينقرون عليه بعقلة إصبعهم. لكل هؤلاء نظرائهم في المحادثة، بحيث يبدو أن المرء قد يتنبأ بكيف يتعامل الفرد مع الطفل من خلال الاستماع إليه وهو يتحدث. بتوسيع هذا المعنى؛ يمكن استخدام «الملاطفة» بطريقة عامية للدلالة على أي فعل يتضمن تقدير وجود شخص آخر. من ثم يمكن استخدام الملاطفة كركن أساسي في السلوك الاجتماعي. يُشكل تبادل الملاطفات تفاعلًا، وهو وحدة التواصل الاجتماعي.

بقدر ما تؤخذ نظرية الألعاب في الاعتبار، فإن المبدأ الذي يظهر هنا هو أن لأي تواصل اجتماعي، أيًّا كان، منفعة بيولوجية. لقد تم إثبات ذلك بشكل تجريبي في حالة الفئران من خلال بعض التجارب الرائعة التي أجراها س. ليفين(8) والتي أثبتت أن اللمس قد أثَّر بشكل إيجابي، ليس فقط في التطور العقلي والعاطفي، ولكن أيضًا على الكيمياء الحيوية للدماغ، بل وحتى على مقاومة اللوكيميا. كانت السمة المهمة لهذه التجارب هي أن التلامس اللطيف والصدمات الكهربائية المؤلمة فعَّالة بالقدر ذاته في تعزيز صحة الحيوانات.

يشجعنا هذا التحقق من صحة ما قيل أعلاه على المضي قدمًا بثقة أكبر في الفصل التالي.

2. بنية الزمن:

مع التسليم بأن ملامسة الرضع وما يعادلها رمزيًّا عند الكبار -أي التقدير- لهما قيمة حيوية، يأتي السؤال: ماذا بعد؟ ما الذي يمكن أن يفعله الناس في كل يوم بعد تبادل التحيات، سواء كانت التحية في هيئة تحية الطلاب

الجامعيين «مرحبًا!»، أو كانت طقسًا شرقيًّا يستمر لعدة ساعات؟ بعد الجوع المحفز والجوع المقدر، يأتي الجوع البنيوي. مشكلة المراهقين المزمنة هي: ماذا تقول لها (له) إذن؟ وبالنسبة إلى كثير من الناس، علاوة على المراهقين، لا يوجد شيء أكثر إزعاجًا من الفجوة الاجتماعية؛ أي فترة من الصمت، وقت غير منظم حيث لا يمكن لأحد الحاضرين التفكير في أي شيء أكثر إثارة للاهتمام من قوله: «ألا تعتقد أن الجدران متعامدة الليلة؟»، المشكلة الأبدية للإنسان هي كيفية تنظيم ساعات يقظته. بهذا المعنى الوجودي، وظيفة كل الحياة الاجتماعية هي تقديم المساعدة المتبادلة لهذا المشروع.

يمكن تسمية الجانب التشغيلي لبنية الزمن بالبرمجة. يوجد فيها ثلاثة جوانب: مادي واجتماعي وفردي. تظهر أكثر طرق تنظيم الزمن شيوعًا وملاءمة وراحة ومنفعة، من خلال مشروع مصمم للتعامل مع مادية الواقع الخارجي؛ أي ما يُعرف بشكل شائع باسم العمل.

يسمى هذا المشروع تقنيًّا باسم «نشاط». مصطلح «العمل» غير مناسب لأن النظرية العامة للطب النفسي الاجتماعي يجب أن تدرك أن التواصل الاجتماعي هو أيضًا شكل من أشكال العمل.

تنشأ البرمجة المادية من التقلبات التي تظهر في التعامل مع الواقع الخارجي. إنها ليست ذات أهمية هنا إلا بقدر ما تقدم الأنشطة مصدرًا لـ«لملاطفة» والتقدير، وأشكالًا أخرى أكثر تعقيدًا من أشكال التواصل الاجتماعي. البرمجة المادية ليست مشكلة اجتماعية في المقام الأول. إنها قائمة، في جوهرها، على معالجة البيانات. يعتمد نشاط بناء القارب على سلسلة طويلة من القياسات وتقديرات الاحتمالات، وهكذا يتوجب أن يخضع أي تبادل اجتماعي لهذه الأمور من أجل المضي قدمًا في البناء.

تنتج عن البرمجة الاجتماعية تقاطعات شعائرية أو شبه شعائرية تقليدية. المعيار الرئيسي لذلك هو القبول المحلي، الذي يطلق عليه شعبيًّا «أخلاقًا حسنة». يقوم الآباء في جميع أنحاء العالم بتعليم أطفالهم الأخلاق، مما يعني أنهم يعرفون كيف يؤدون التحية ويتناولون طعامهم، كما يعرفون طريقة

التبرز والتودد وطقوس الحداد بشكل لائق، وكذلك كيفية إجراء محادثات موضوعية بتعزيزات وتقييدات مناسبة. تشكل التقييدات والتعزيزات براعة أو دبلوماسية؛ بعضها عالميٌّ وبعضها محليٌّ. يتم تشجيع أو حظر كل من التجشؤ في أثناء تناول الطعام أو الاستفسار عن زوجة رجل آخر من قبل تقاليد الأجداد المحلية، وهناك بالفعل درجة عالية من الارتباط العكسي بين هذه المعاملات المعينة. عادة، على المستوى المحلي، عندما يتجشأ الناس في أثناء وجبات الطعام، يكون من غير الحكمة التحري عن النساء، وعلى المستوى المحلي الذي يتم فيه التحري عن النساء، لا يكون من الحكمة التجشؤ في أثناء الطعام. عادة ما تسبق الطقوس الرسمية المحادثات الموضوعية شبه الطقسية، ويمكن تمييز هذه الأخيرة من خلال تسميتها: تسلية.

عندما يصير الناس على معرفة أفضل، تتسلل البرمجة الفردية أكثر فأكثر، بحيث تبدأ «الوقائع» في الحدوث. تبدو هذه الوقائع من الناحية الظاهرية عرضية، وربما يصفها الأطراف المعنيون على هذا النحو، ولكن الفحص الدقيق يكشف أنها تميل إلى اتباع أنماط محددة قابلة للفرز والتصنيف، وأن هذا التسلسل محدد بقواعد وأنظمة غير معلنة. تظل هذه الأنظمة دفينة ما دامت الصداقات أو المخاصمات مستمرة وفقًا لهويل(**) لكنها تصير جلية إذا تم إجراء نقلة غير قانونية، تؤدي إلى تحفيز صيحة رمزية أو شفهية أو شرعية: «فاسد!». يمكن أن يطلق على مثل هذه التسلسلات والتي، على عكس التسلية، تستند إلى الفرد أكثر من البرمجة الاجتماعية: ألعاب. قد تتأسس الحياة العائلية والحياة الزوجية، عامًا بعد عام، وكذلك الحياة في المنظمات على اختلاف أنواعها، على أشكال مختلفة من اللعبة ذاتها.

(**) إدموند هويل 1672-1769م، خبير في الألعاب الورقية. (المترجم).

القول بأن الجزء الأكبر من النشاط الاجتماعي يتكون من ممارسة الألعاب، لا يعني بالضرورة أنه في الغالب «ممتع»، أو أن الأطراف لا تشارك في العلاقة بشكلٍ جدي. من وجهة نظر معينة، ربما لا يكون «لعب» كرة القدم وغيرها من «الألعاب» الرياضية ممتعًا على الإطلاق، وقد يكون اللاعبون

متجهمين للغاية، وتشترك مثل هذه الألعاب مع المقامرة وغيرها من أشكال «اللعب» في احتمالية كونها جادة جدًّا بالفعل، وأحيانًا قاتلة. من ناحية أخرى، بعض المؤلفين مثل هيزنجا(9) يُدرج تحت «لعب» أشياء خطيرة مثل أعياد آكلي لحوم البشر. ومن هنا فإن إطلاق مسمى «ممارسة الألعاب» على هذا السلوك المأساوي، مثل: الانتحار وإدمان الكحول والمخدرات والعمل الإجرامي أو الانفصام في الشخصية، شيء جاد وليس من قبيل المرح أو البربرية. السمة الأساسية للعب الإنساني ليس في أن العواطف كاذبة، لكن في أنها منظمة. يتم الكشف عن هذا عندما يتم فرض عقوبات على عرض عاطفي غير شرعي. قد يكون اللعب خطيرًا على نحو مروع، أو حتى قاتلًا، ولكن العقوبات الاجتماعية تكون خطيرة فقط في حالة كسر القواعد.

اللهو والألعاب هما بدائل الحياة الحقيقية للحميمية الحقيقية. لهذا السبب يمكن اعتبارها «ارتباطات أولية» أكثر من كونها اتصالات، وهذا هو سبب وصفها بأنها أشكال حادة من اللعب. تبدأ الحميمية عندما تصير البرمجة الفردية (الغريزية عادة) أكثر حدة، ويبدأ كل من النمط الاجتماعي والقيود والدوافع الخفية في إفساح الطريق. إنها الإجابة الوحيدة المرضية تمامًا للجوع المحفز والجوع المقدر والجوع البنيوي. نموذجها البدئي هو فعل إخصاب الحب.

الجوع البنيوي له نفس قيمة البقاء على قيد الحياة مثل الجوع المحفز. يُعبِّر الجوع المحفز والجوع المقدر عن الحاجة إلى تجنب الجوع الحسي والعاطفي. كلاهما يؤدي إلى تدهور بيولوجي. يُعبِّر الجوع البنيوي عن الحاجة إلى تجنب الملل، وقد أشار كيركيجارد(10) إلى الشرور الناتجة عن الزمن غير المنظم. إذا استمر لأي فترة من الوقت، يصير الملل مرادفًا للجوع العاطفي ويمكن أن تكون له النتائج ذاتها.

يمكن للفرد المنعزل تنظيم الزمن بطريقتين: النشاط والخيال. يمكن للفرد أن يظل منعزلًا حتى في وجود الآخرين، كما يعرف كل معلم. عندما يكون أحد الأفراد عضوًا في تجمع اجتماعي مكون من اثنين أو أكثر من

الناس، هناك عدة خيارات لتنظيم الزمن. تُرتب كالتالي وفقًا للتعقيد: (1) الطقوس، (2) اللهو، (3) الألعاب، (4) الحميمية، (5) النشاط الذي قد يشكل مصفوفة لأي من أنشطة الآخرين. هدف كل عضو من المجموعة هو الحصول على أكبر عدد ممكن من الإرضاءات، بقدر الإمكان، من التعاملات مع الأعضاء الآخرين. كلما كان ذلك سهل المنال عليه، ازداد الرضا الذي يمكنه الحصول عليه. معظم برمجة عملياته الاجتماعية تتم بصورة تلقائية. نظرًا لأن بعض «الإرضاءات» يتم الحصول عليها بموجب هذه البرمجة، فمن الصعب التعرف على شيء مثل التدمير الذاتي، بالمعنى المعتاد لكلمة «الإرضاءات». سيكون من الأفضل إذن استبدال مصطلح غير مقيد أكثر، مثل «مكاسب» أو «مزايا»، بذلك.

تتركز منافع التواصل الاجتماعي في التوازن الجسدي والنفسي. إنها ترتبط بالعوامل التالية: (1) تخفيف التوتر، (2) تجنب المواقف المؤذية، (3) الحصول على الملاطفة، (4) الحفاظ على توازن راسخ. لقد درَس الفسيولوجيون وعلماء النفس والمحللون النفسيون كل هذه العناصر بتفصيل كبير وناقشوها. لقد تمت ترجمتها إلى مصطلحات الطب النفسي الاجتماعي، ويمكن ذكرها على النحو التالي: (1) المنافع الداخلية الأساسية، (2) المنافع الخارجية الأساسية، (3) المنافع الثانوية، (4) المنافع الوجودية. المتماثلات الثلاثة الأولى هي «المكاسب من المرض»، والتي وصفها فرويد على التوالي(11): المكسب المرضي الداخلي والمكسب المرضي الخارجي والمكسب المرضي الثانوي. لقد أظهرت التجربة أن التحقيق في التفاعلات الاجتماعية من وجهة نظر المنفعة المكتسبة، أكثر تبصرًا وفائدة من التعامل معها بوصفها عمليات دفاعية. أفضل دفاع، في المقام الأول، هو عدم الدخول في أي تفاعلات على الإطلاق. يشمل مفهوم «الدفاعات»، في المقام الثاني، جزءًا فقط من الفئتين الأوليين من المنافع، والباقي منها مع الفئة الثالثة والرابعة، تضيع في ظل وجهة النظر هذه.

أكثر أشكال التواصل الاجتماعي إشباعًا، سواء كانت راسخة في مصفوفة النشاط أم لا، هي الألعاب والحميمية. الحميمية المستمرة نادرة، إضافة إلى أنها مسألة خصوصية في المقام الأول. غالبًا ما يتخذ شكل التواصل الاجتماعي، المهم والأكثر شيوعًا، شكل الألعاب، وهذا هو الموضوع الذي يهمنا هنا بشكل أساسي. لمزيد من المعلومات حول بنية الزمن، يتوجب الاسترشاد بكتاب المؤلف عن ديناميكيات المجموعة(12).

المراجع:

1. Berne, E., Transactional Analysis in Psychotherapy, Evergreen, 1961.

2. Spitz, R., ‘Hospitalism: Genesis of Psychiatric Conditions in Early Childhood’, Psychoanalytic Study of the Child, 1: 53–74, 1945.

3. Belbenoit, Rene, Dry Guillotine, Cape, 1938.

4. Seaton, G. J., Scars on my Passport, Hutchinson, 1951.

5. Kinkead, E., Why they Collaborated, Longmans, 1960.

6 . French, J. D., ‘The Reticular Formation’, Scientific American, 196: 54-60 May 1957.

7. The ‘colloquialisms’ used are those evolved in the course of time at the San Francisco Social Psychiatry Seminars.

8. Levine, S., ‘Stimulation in Infancy’, Scientific American, 202: 80–86,May 1960.

Levine, S., ‘Infantile Experience and Resistance to Physiological Stress’,Science, 126:405, 30 August 1957.

9. Huizinga, J., Homo Ludens, Routledge, 1949.

10. Kierkegaard, S., A Kierkegaard Anthology (ed. R. Bretall), Princeton University Press, 1947, pp. 22ff.

11. Freud, S., ‘General Remarks on Hysterical Attacks’, Standard Edn, n,Hogarth Press, London, 1955.

Freud, S., ‘Analysis of a Case of Hysteria’, ibid., VI, 1953.

12. Berne, E., The Structure and Dynamics of Organizations and Groups,Pitman Medical, 1963.

الجزء الأول
تحليل الألعاب

1. التحليل البنيوي

تكشف ملاحظة النشاط الاجتماعي العفوي، الذي يُمارس بشكل أكثر إنتاجية في أنواع معينة من مجموعات العلاج النفسي، أن الناس يُظهِرون من وقت لآخر تغييرات ملحوظة في وضعية الجسد ووجهة النظر والصوت والمفردات وغيرها من جوانب السلوك. غالبًا ما تكون هذه التغييرات السلوكية مصحوبة بتغييرات في الشعور. تتوافق في فرد معين مجموعة معينة من أنماط السلوك لحالة ذهنية واحدة، بينما ترتبط مجموعة أخرى بموقف نفسي مختلف، غالبًا ما يتعارض مع الأول. تؤدي هذه التغييرات والاختلافات إلى فكرة حالات الأنا.

في اللغة التقنية، يمكن وصف حالة الأنا من الناحية الظاهراتية كنظام متماسك للمشاعر، وعمليًّا كمجموعة من أنماط السلوك المتماسك. بمصطلحات أكثر عملية؛ إنها نظام من المشاعر مصحوب بمجموعة أنماط سلوكية ذات صلة. يبدو أن كل فرد لديه ذخيرة محدودة متاحة من حالات الأنا هذه، والتي هي ليست أدوارًا ولكنها وقائع نفسية. يمكن تصنيف هذه الذخيرة إلى الفئات التالية: (1) حالات الأنا التي تُمثل ذوي الشخصيات الوالدية، (2) حالات الأنا التي تتوجه باستقلالية نحو التقييم الموضوعي للواقع، (3) حالات الأنا التي تُمثل الآثار القديمة المهجورة، والتي لا تزال نشطة وتم تثبيتها في وقت مبكر في مرحلة الطفولة. من الناحية الفنية تسمى هذه الحالات من الأنا على التوالي كالتالي: خارج النفس والمستحدثة على النفس والبدائية. تُعرَض باللغة الدارجة كالتالي: الوالد والراشد والطفل. وهذه المصطلحات البسيطة تصلح للجميع، باستثناء المباحثات الأكثر رسمية.

الوضع إذن كالتالي: سيُظهِر كل فرد في تجمع اجتماعي، في أي لحظة معينة، حالة من الأنا الوالدية أو الراشدة أو الطفلية، ويمكن لهؤلاء الأفراد أن ينتقلوا من حالة أنا إلى أخرى بدرجات متفاوتة من السهولة. تؤدي هذه الملاحظات إلى حالات تشخيصية معينة. «هذا هو الوالد الذي فيك»، هذا يعني: «أنت الآن في الحالة الذهنية ذاتها التي اعتاد أن يكون فيها أحد والديك

(أو البديل الأبوي)، وأنت تستجيب كما يمكنه أن يفعل، بوضعية الجسد والإيماءات والمفردات والمشاعر ذاتها... إلخ». «هذا هو الراشد الذي فيك»، هذا يعني: «لقد أجريت للتوِّ تقييمًا مستقلًّا وموضوعيًّا للموقف، ذاكرًا عمليات التفكير أو المشكلات التي تعيها أو الاستنتاجات التي توصلت إليها، بطريقة غير مؤذية». «هذا هو الطفل الذي فيك»، يعني: «الطريقة والقصد من رد فعلك هو نفسه كما لو أنك صبي صغير أو فتاة صغيرة جدًّا».

نتائج ذلك هي:

1. لكل فرد والدان (أو بديل للوالدين)، وهو يحمل في داخله مجموعة من حالات الأنا التي تعيد إنتاج حالات الأنا لهذين الوالدين (كما تصورهما)، ويمكن لهذه الحالات الوالدية للأنا أن تنشط في ظل ظروف معينة (الأداء النفسي الخارجي). باللغة الدارجة: «كل شخص يحمل والديه بداخله».

2. كل فرد (بما في ذلك الأطفال والمتخلفون عقليًّا والفصاميون) قادر على معالجة البيانات بطريقة موضوعية إذا كان من الممكن تنشيط الأنا المناسبة (الوظيفية خارج النفس). باللغة الدارجة: «كل شخص لديه راشد».

3. كل فرد كان في يوم من الأيام أصغر مما هو الآن، وهو يحمل بداخله آثارًا قديمة مهجورة راسخة من السنوات المبكرة، والتي يتم تفعيلها تحت ظروف معينة (الوظيفة المستحدثة على النفس). باللغة الدارجة: «يحمل الجميع بداخله طفلًا صغيرًا أو طفلة صغيرة».

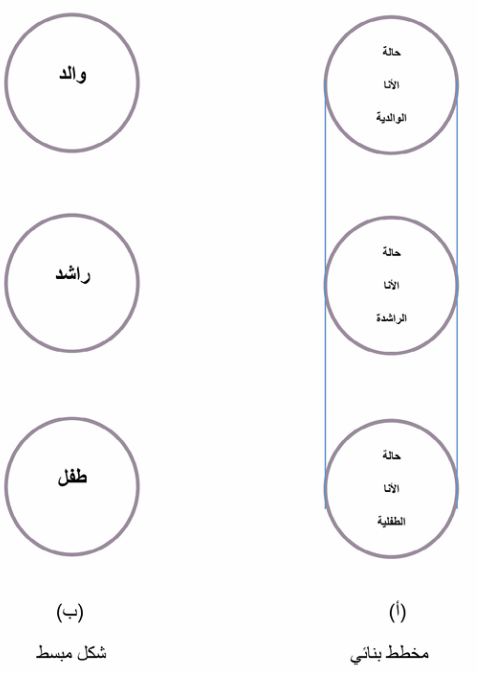
عند هذه النقطة، من المناسب رسم الشكل 1أ، والذي يسمى مخططًا بنائيًّا. يمثل هذا، من وجهة النظر الحالية، رسمًا مخططًا للشخصية الكاملة لأي فرد. إنه يشمل حالات الأنا الوالدية والراشدة والطفلية. إنهم مفصولون بدقة بعضهم عن بعض، لأنهم مختلفون تمامًا ولأنهم غالبًا ما يكونون غير متسقين تمامًا بعضهم مع بعض. قد لا تكون الفروق واضحة في البداية لمراقب عديم الخبرة، ولكن الأمر يصبح في الحال مثيرًا للإعجاب والاهتمام لأي شخص يتحمل عناء تعلم التشخيص البنائي. سيكون من المناسب، من الآن فصاعدًا، أن نسمي أشخاصًا حقيقيين: والدين أو راشدين أو أطفالًا،

وليس الوالد والراشد والطفل. سيتم استخدام ذلك عند الإشارة إلى حالات الأنا. يُمثل الشكل 1ب شكلًا مناسبًا ومبسطًا للمخطط البنائي.

قبل أن نترك موضوع التحليل البنائي، يتوجب ذكر بعض الإشكاليات:

1. لم يتم استخدام كلمة «طفولية» مطلقًا في التحليل البنائي، لأن لها مدلولًا قويًّا على عدم الرغبة، وعلى شيء يجب إيقافه على الفور أو التخلص منه. يُستخدم المصطلح «طفولي» في وصف الطفل (حالة الأنا القديمة)، لأنه أكثر بيولوجية وليس ضارًّا. في الواقع، الطفل من نواحٍ كثيرة هو الجزء الأقيم في الشخصية، ويمكنه المساهمة في حياة الفرد، بالضبط كما يمكن لطفلٍ فعلي أن يساهم في حياة أسرية؛ أي أن يجلب فتنة وسرورًا وإبداعًا. إذا كان الطفل في الفرد مضطربًا ومعتلًّا، فإن العواقب قد تكون مؤسفة، ولكن من الممكن، بل ويجب، فعل شيء حيال ذلك.

2. الأمر نفسه ينطبق على كلمتَي: «ناضج» و«غير ناضج». في هذا النظام، لا يوجد مثل هذا التعبير: «شخص غير ناضج». لا يوجد سوى الأشخاص الذين يتولى الطفل فيهم زمام الأمور بشكل غير لائق أو غير منتج، لكن كل هؤلاء الناس لديهم شخص راشد كامل ومنظم بشكل جيد يحتاج فقط إلى الكشف عنه أو تفعيله. على العكس من ذلك، فإن ما يُسمى بـ«الأشخاص الناضجين»، هم أشخاص قادرون على الاستمرار في جعل الراشد يتحكم معظم الوقت، لكن طفلهم يتولى زمام الأمور في بعض الأحيان، مثل أي شخص آخر، وغالبًا ما يؤدي ذلك إلى نتائج مربكة.



شكل 1. أ: مخطط بنائي

3. تجدر الإشارة إلى أن الوالد يظهر في شكلين؛ مباشر وغير مباشر: كحالة أنا نشطة، وكتأثير. عندما يكون نشطًا بشكل مباشر، يستجيب الشخص كما استجاب والده (أو والدته) فعليًّا («افعل كما أفعل»). عندما يكون مؤثرًا بشكل غير مباشر، فإنه يستجيب بالطريقة التي أرادوه أن يستجيب بها («لا تفعل ما أفعل. افعل ما أقول»). في الحالة الأولى يصير واحدًا منهم وفي الثانية يؤقلم نفسه مع متطلباتهم.

4. هكذا يظهر الطفل أيضًا في شكلين: الطفل المتكيف والطفل الطبيعي. الطفل المتكيف هو الذي يُعدل سلوكه تحت تأثير الوالدين. إنه يتصرف كما يريده أبوه (أو أمه) أن يتصرف: بإذعان أو بطريقة سابقة لأوانها مثلًا. يمكن أيضًا أن يُكيف نفسه بالانسحاب أو الانتحاب. وهكذا فإن تأثير الوالدين هو علة، والطفل المتكيف هو نتيجة. الطفل الطبيعي هو تعبير عفوي: متمرد أو مبدع على سبيل المثال. يتضح توكيد التحليل البنائي في نتائج تسمم الكحول. عادة ما يتقهقر الوالد أولًا، فيتحرر الطفل المتكيف من التأثير الوالدي، ويتحول من خلال إطلاقه إلى الطفل الطبيعي.

نادرًا ما يكون من الضروري، لتحليل فعَّال للعبة، تجاوز ما تم تحديده أعلاه فيما يتعلق ببنية الشخصية.

حالات الأنا هي ظواهر فسيولوجية طبيعية. المخ البشري هو أداة الحياة النفسية أو المنظِّم لها، ويتم تنظيم حصيلته وتخزينها في شكل حالات الأنا. يوجد بالفعل دليل ملموس على ذلك في بعض النتائج التي توصل إليها بينفيلد وشركاؤه(1)، (2). هناك أنظمة تصنيف أخرى في مستويات متباينة، مثل الذاكرة الواقعية، ولكن الشكل الطبيعي للتجربة نفسها يكون في حالة العقل المتغيرة. لكل نوع من حالات الأنا قيمة حيوية خاصة به بالنسبة إلى الكائن البشري.

يكمن الحدس(3) في الطفل والإبداع والدافع العفوي والاستمتاع.

الراشد ضروري للبقاء على قيد الحياة، فهو الذي يعالج البيانات ويحسب الاحتمالات الضرورية للتعامل بفعالية مع العالم الخارجي. إنه يختبر أيضًا أنواعًا من الإخفاقات والمسرات الخاصة به. يتطلب عبور طريق سريع مزدحم، على سبيل المثال، معالجة لمجموعة معقدة من بيانات السرعة، ويتم تعليق التصرف حتى تشير الحسابات إلى درجة عالية من احتمالية الوصول إلى الجانب الآخر بأمان. تمنح المسرات الناتجة من هذا النوع من الحسابات بعض مباهج التزلج والطيران والإبحار وغيرها من الرياضات المتحركة. توجد مهمة أخرى للراشد؛ وهي تنظيم أنشطة الوالد والطفل والتوسط بينهما بموضوعية.

للوالد وظيفتان رئيستان. أولًا، يُمَكِّن الفرد من التصرف بفعالية بصفته والدًا لأطفال حقيقيين، وبالتالي تعزيز بقاء الجنس البشري. تظهر قيمته في هذا الصدد من خلال حقيقة أنه في مجال تربية الأطفال، يبدو أن الأشخاص اليتامى في مرحلة الطفولة يمرون بوقت أصعب من أولئك الذين يعيشون في منازل بشكل مستمر حتى سن المراهقة. ثانيًا، يجعل الكثير من الاستجابات تلقائية، مما يوفر قدرًا كبيرًا من الوقت والطاقة. يتم القيام بالكثير من الأشياء لأن «هذه هي الطريقة التي تتم بها». هذا يحرر الراشد من

ضرورة صنع قرارات تافهة لا حصر لها، بحيث يمكنه أن يُكرس نفسه لقضايا أكثر أهمية، وترك الأمور الروتينية للوالد.

بالتالي، فإن جميع الجوانب الثلاثة للشخصية لها قيمة حيوية، ومهمة من أجل ديمومة الحياة بشدة، ولا يُشار إلى التحليل وإعادة التنظيم إلا عندما يخل أحدهما أو الآخر بالتوازن الصحي. بخلاف ذلك، يحق لكل منهم؛ الوالد والراشد والطفل، الاحترام المتساوي، وأن يكون له مكانه الشرعي في حياة كاملة ومنتجة.

المراجع

1. Penfield, W., ‘Memory Mechanisms’, Archives of Neurology & Psychiatry, 67: 178–198, 1952.

2. Penfield, W., and Jasper, H., Epilepsy and the Functional Anatomy of the Human Brain, Churchill, 1954, Chapter 11.

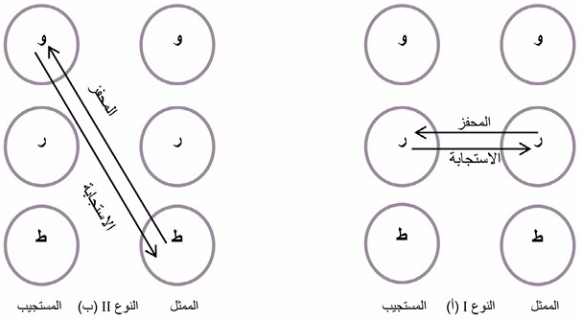
3. Berne, E., ‘The Psychodynamics of Intuition’, Psychiatric Quarterly, 36: 294-300, 1962.

2. التحليل التفاعلي

تسمى وحدة التواصل الاجتماعي تفاعلًا. إذا التقى شخصان أو أكثر في تجمع اجتماعي، فعاجلًا أم آجلًا سيتحدث أحدهما، أو يعطي بعض المؤشرات الأخرى للإقرار بوجود الآخرين. يُطلق على هذا: الحافز التفاعلي. عندئذٍ سيقول شخص آخر أو يفعل شيئًا ما يرتبط بطريقة ما بهذا الحافز، وهذا ما يسمى بـ«الاستجابة التفاعلية». يهتم التحليل التفاعلي البسيط بتشخيص أي حالة من حالات الأنا هي التي نفَّذت الحافز التفاعلي، وأي منها نفَّذت الاستجابة التفاعلية. أبسط التفاعلات هي تلك التي يتولد فيها كلٌّ من التحفيز والاستجابة من الراشدين من الأطراف المعنية. يبسط مساعد الطبيب يده، مقدرًا من البيانات المعروضة عليه أن المشرط هو الآن الأداة الواقع عليها الاختيار. يقدِّر الشخص المستجيب هذه الإيماءة بشكل صحيح، ويقدِّر القوى والتباينات التي يشتمل عليها الأمر، ويضع مقبض المشرط في المكان الذي يتوقعه الجراح بالضبط. تفاعلات الطفل والوالد هي التالية في البساطة. يطلب الطفل المحموم كوبًا من الماء، وتحضره الأم الحاضنة.

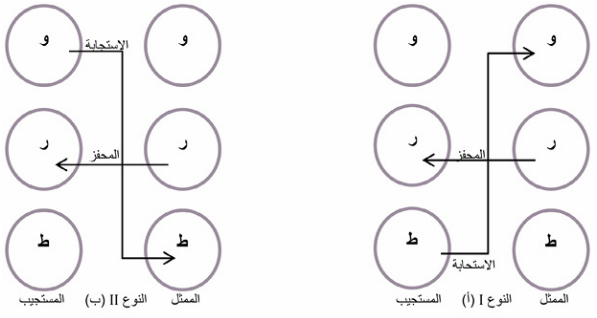
هذان التفاعلان متممان؛ بمعنى أن الاستجابة مناسبة ومتوقعة وتتبع الترتيب الطبيعي للعلاقات الإنسانية السليمة. الأول، المُصَنف على أنه نوع مبين ،II يُمثل في الشكل 2أ. الثاني، ونوع التفاعل المتمم ،I التفاعل المتمم في الشكل 2ب. مع ذلك، من الواضح أن التفاعلات تميل إلى المضي قدمًا في سلسلة، بحيث تصير كل استجابة بدورها حافزًا. القاعدة الأولى للتواصل هي أنه سيستمر بسلاسة ما دامت التفاعلات متممة؛ والنتيجة المباشرة لذلك هي أنه ما دامت التفاعلات متممة، يمكن للتواصل، من حيث المبدأ، أن يستمر إلى ما لا نهاية. هذه القواعد مستقلة عن طبيعة التفاعلات ومحتواها. إنها تستند تمامًا إلى اتجاه القوة الموجِّهة المعنية. ما دامت التفاعلات متممة، فلا علاقة لها بالقاعدة سواء تشارَك شخصان في ثرثرة ناقدة (والد-والد)، أو حل مشكلة (راشد-راشد)، أو حتى لعبا معًا (طفل-طفل، أو والد-طفل).

القاعدة العكسية هي أن التواصل ينقطع عند حدوث تفاعل متقاطع. أكثر التفاعلات المتقاطعة شيوعًا، والتي تتسبب دائمًا في معظم الصعوبات الاجتماعية في العالم سواء في الزواج أو الحب أو الصداقة أو العمل، ممثلة هذا النوع من التفاعلات هو .I في الشكل 3أ وهي نوع التفاعلات المتقاطعة الشغل الشاغل الرئيسي للمعالجين النفسيين، ويتم تمثيله برد فعل التحول الكلاسيكي للتحليل النفسي. لو أن الحافز راشد-راشد، على سبيل المثال: «ربما علينا أن نكتشف لماذا كنت تشرب أكثر مؤخرًا»، أو «هل تعرف مكان أزرار كُمي؟»، الرد المناسب لراشد-راشد في كل حالة سيكون: «ربما علينا فعل هذا. أود بالتأكيد أن أعرف!»، أو «على المكتب». مع ذلك، لو اشتعل المُجيب غضبًا، ستكون الردود شيئًا مثل: «أنت تنتقدني دائمًا، كما فعل والدي معي»، أو «أنت تلومني دائمًا على كل شيء». كلاهما رد طفل-والد، كما يوضح المخطط البياني للتفاعلات تقاطع القوى الموجِّهة. في مثل هذه الحالات يتوجب أن تكون مشكلات الراشد، حول الشرب أو أزرار الأكمام، معلقة حتى يمكن إعادة ترتيب القوى الموجِّهة. قد يستغرق هذا، في أي مكان، من عدة أشهر -في مثال الشرب- لبضع ثوانٍ في حالة أزرار الأكمام. إما أنه يتوجب على استجابة مساعد الطبيب أن تصير والدية كمتمم لحالة الطفل النشط التي ظهرت فجأة من جانب المتفاعِل، أو يتوجب إعادة تنشيط استجابة الراشد كمتمم لاستجابة مساعد الطبيب الراشدة. إذا تمردت الخادمة خلال مناقشة في غسل الأطباق، تنتهي محادثة الراشد-الراشد حول الأطباق، ولا يمكن أن ينشأ عنها سوى محادثة طفل-والد، أو مناقشة موضوع آخر للبالغين؛ ألا وهو استمرار توظيفها.



شكل 2. التفاعلات المتممة

موضح في الشكل 3ب. هذا هو I معكوس التفاعلات المتقاطعة النوع التحليل النفسي لرد الفعل العاطفي المألوف عند المعالجين النفسيين، حيث يقوم المريض بعمل ملاحظة موضوعية راشدة، ويقاطع المعالج القوى الموجِّهة من خلال الاستجابة، مثل حديث والد مع طفل. هذا هو التفاعل المتقاطع؛ النوع II. قد تُنتج: «هل تعرف أين توجد أزرار أكمامي؟» في الحياة اليومية، «لماذا لا تحتفظ بأماكن الأشياء الخاصة بك؟ إنك لم تعد طفلًا بعد الآن».

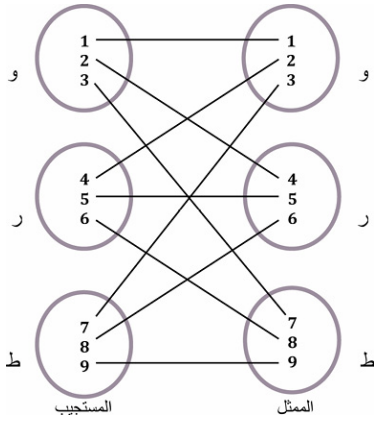


شكل 3. التفاعلات المتقاطعة

لدى مخطط العلاقة في الشكل 4 -الموضح فيه المتجهات التسعة المحتملة للفعل الاجتماعي بين الممثل والمستجيب- بعض الخصائص الهندسية (الطوبولوجية). تُمثَّل التفاعلات المتممة بين «النظراء نفسيًّا» بـ(1–1)2، (5-5)2، (9-9)2. هناك ثلاثة تفاعلات متممة أخرى: (2-4) (4-2)، (3-7) (7-3) و(6-8) (8-6). تُظهِر جميع المجموعات الأخرى من التفاعلات المتقاطعة -وفي معظم هذه الحالات- تقاطعًا في المخطط البياني، على سبيل المثال: (3-7) (7-3)، الذي ينتج عنه اثنان من الأشخاص صامتان، يحدق أحدهما إلى الآخر. إذا لم ينسحب أي منهما، ينتهي التواصل ويجب عليهما أن يفترقا. الحلول الأكثر شيوعًا هي أن يستسلم أحدهما ويتعود (3-7)، مما ينتج عنه لعبة «الضجة» أو الأفضل (5-5)2، وفي هذه الحالة ينفجر كلاهما من الضحك أو يصافحان بعضهما.

عادة تحدث معظم التفاعلات المتممة البسيطة في العمل السطحي والعلاقات الاجتماعية، ويمكن إخلالها بسهولة من خلال التفاعلات المتقاطعة البسيطة. في الواقع، يمكن تعريف العلاقة السطحية على أنها علاقة تقتصر

على تفاعلات متممة بسيطة. تحدث مثل هذه العلاقات في الأنشطة والطقوس واللهو. التفاعلات الخفية هي الأكثر تعقيدًا، التي تنطوي على نشاط أكثر من حالتين من الأنا في وقت واحد، وهذه الفئة هي أساس الألعاب. الباعة بارعون، بشكل خاص، في التفاعلات المزوية، تلك التي تنطوي على ثلاث حالات من الأنا. إليكم مثالًا فجًّا، ولكنه دراماتيكي للعبة المبيعات موضح في التفاعل التالي:

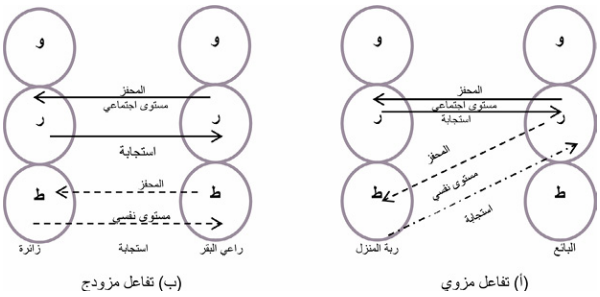


شكل 4. مخطط بياني للعلاقة

البائع: هذا أفضل، ولكن لا يمكنكِ تحمل تكلفته.

ربة المنزل: هذا ما سوف آخذه.

يتضح تحليل هذا التفاعل في الشكل 5أ. يذكر البائع، كراشد، حقيقتين موضوعيتين: «هذا أفضل» و«لا يمكنكِ تحمل تكاليفها». في المستوى الظاهري أو الاجتماعي، هذا الكلام مُوجَّه إلى الراشد الذي في ربة المنزل، والذي من الممكن أن يكون رده من خلالها: «أنت محق في الأمرين». ومع ذلك، فإن القوى الموجِّهة الخفية أو النفسية يتم توجيهها من قبل الراشد الذي في البائع -المدرَّب جيدًا وذي الخبرة- إلى الطفل الذي في ربة المنزل. تنجلي صحة حكمه من خلال جواب الطفل الذي يقول في الحقيقة: «بغض النظر عن العواقب المالية، سأُظهر أنني ندٌّ متغطرس طيب كأيٍّ من عملائه». في كلا المستويين، فإن التفاعل متمم لأن ردها يتم قبوله بالمعنى الظاهري، كعقد شراء لبالغين.



شكل 5. التفاعلات المزدوجة.

يتضمن التفاعل المزدوج أربع حالات من الأنا، وهي شائعة الرؤية في ألعاب المغازلة.

راعي البقر: تعالي وانظري الإسطبل.

زائرة: لقد أحببت الإسطبلات منذ أن كنت فتاة صغيرة.

كما هو موضح في الشكل 5ب؛ هذه محادثة للراشدين عن الإسطبلات على المستوى الاجتماعي، وعلى المستوى النفسي هي محادثة طفل عن لعبة الجنس. على المستوى السطحي يبدو أن الراشدين يمتلكون زمام المبادرة، ولكن كما هي الحال في معظم الألعاب، تُحدَّد النتيجة من قبل الطفل، وقد يتفاجأ المشاركون.

يمكن تصنيف التفاعلات إذن على أنها متممة أو متقاطعة، بسيطة أو خفية، ويمكن تقسيم التفاعلات الخفية إلى نوع مزوي (ذي زوايا) ونوع مزدوج.

3. الإجراءات والطقوس

تحدث التفاعلات عادة في متسلسلة. هذه المتسلسلة ليست عشوائية، لكنها كذلك مبرمجة. قد تأتي البرمجة من أحد المصادر الثلاثة: الوالد أو الراشد أو الطفل، أو بشكل أعم، من المجتمع، ماديًّا أو ذاتيًّا. لأن احتياجات التكيف تتطلب حماية الطفل من قِبل الوالد أو الراشد، حتى يتم اختبار كل موقف اجتماعي، فالأكثر ملاءمة أن تحدث برمجة الطفل في مواقف العزلة والحميمية، حيث تم إجراء الاختبار الأوَّلي بالفعل.

أبسط أشكال النشاط الاجتماعي هي الإجراءات والطقوس. بعضها عالمي والبعض الآخر محلي، لكن يجب تعلمها جميعًا. الإجراء عبارة عن متسلسلة من تفاعلات الراشد، المتممة، البسيطة، الموجهة نحو التلاعب بالواقع. يُعرَّف الواقع بأن له جانبين: ثابت ومتحرك. يتضمن الواقع الثابت جميع الترتيبات الممكنة لمسألةٍ ما في الكون. على سبيل المثال، يتألف علم الحساب من بيانات حول حقيقة ثابتة. يمكن تعريف الواقع الديناميكي على أنه إمكانات تفاعل جميع أنظمة الطاقة في الكون. على سبيل المثال، تتألف الكيمياء من بيانات حول الواقع الديناميكي. تعتمد الإجراءات على معالجة البيانات وتقديرات الاحتمالية المتعلقة بمادية الواقع، وتصل إلى أعلى مستوى في التطور في التقنيات المهنية. قيادة طائرة وإزالة الزائدة الدودية هي إجراءات. العلاج النفسي هو إجراء بقدر ما يكون تحت سيطرة راشد المعالج، وهو ليس إجراء لو كان الوالد أو الطفل، في المعالج، هو من يتولى السلطة التنفيذية. تُحدَّد برمجة الإجراء على أساس التقديرات التي أجراها راشد الممثل.

ثمة متغيران في تقييم الإجراءات. إجراء يُقال إنه فعال عندما يستخدم الممثل البيانات والخبرة المتاحة له بأفضل وجه ممكن، بغض النظر عن أي نقص قد يوجد في معرفته. لو تدخل الوالد أو الطفل في معالجة البيانات مع الراشد، يصير الإجراء ملوثًا وسيكون أقل كفاءة. يُحكَم على فعالية الإجراء من خلال النتائج الفعلية. من ثَم، فإن الكفاءة هي معيار نفسي والفعالية

مادية. لقد استخدم ما كان لديه من معرفة بدرجة عالية جدًّا من الكفاءة، لكن بما أنه يعرف أقل مما يعرفه أي طبيب عسكري أوروبي، لم يكن فعالًا تمامًا. بدأ الأوروبي يشرب بكثرة حتى انخفضت كفاءته، لكن لم تتضاءل فعاليته في بادئ الأمر. لكن عندما صارت يداه مرتجفتين بمرور السنين، بدأ مساعده يتفوق عليه، ليس فقط في الكفاءة، ولكن أيضًا في الفعالية. يمكننا أن نرى من هذا المثال أن كلا المتغيرين هو أفضل تقييم من قِبل خبير في الإجراءات المعنية؛ الكفاءة من قِبل معرفة الممثل الشخصية، والفاعلية من خلال مسح النتائج الفعلية.

من وجهة النظر الحالية، الطقس هو سلسلة نمطية من التفاعلات المتممة والبسيطة والمُبرمَجة من قِبل قوى اجتماعية خارجية. قد يخضع الطقس، غير الرسمي، مثل التوديع الاجتماعي، إلى تغيرات محلية كبيرة في تفاصيله، مع أن الشكل الأساسي يظل كما هو. يقدم الطقس الرسمي، مثل قداس الروم الكاثوليك، خيارات أقل بكثير. يُحدَّد شكل الطقوس والديًّا من قبل التقاليد، ولكن قد تكون للسلطة «الوالدية» الأحدث تأثيرات مماثلة ولكنها أقل استقرارًا في الحالات عديمة الأهمية. ثمة مرحلتان لبعض الطقوس الرسمية، ذات الاهتمام التاريخي أو الأنثروبولوجي الخاص: (1) مرحلة تتم فيها التفاعلات بموجب قيود والدية صارمة، (2) مرحلة الرخصة الوالدية حيث يُسمح فيها للطفل -بدرجة تقل أو تكثر- بحرية التفاعلات الكاملة، مما يؤدي إلى طقوس العربدة.

بدأت الكثير من الطقوس الرسمية باعتبار أنها شيء ملوث بشدة على الرغم من أنها إجراءات فعالة تمامًا، ولكن بمرور الوقت وتغير الظروف، فقدت كل شرعيتها الإجرائية مع الاحتفاظ بفائدتها كأفعال إيمانية. على المستوى التفاعلي، فإنها تمثل تخفيف الشعور بالذنب أو الامتثال لطلب المكافأة مع المطالب الوالدية التقليدية. إنها توفر طريقة آمنة ومطمئنة (درء الشر والحظ السيئ) وممتعة في كثير من الأحيان لتنظيم الوقت.

للطقوس غير الرسمية أهمية كمقدمة لتحليل اللعبة، ومن بين أكثرها توجيهًا؛ طقوس التحية الأمريكية.

1(أ: «هاي». (مرحبًا، صباح الخير).

1(ب: (مرحبًا، صباح الخير).

2(أ: «هل الجو دافئ بدرجة كافية بالنسبة إليك؟» (كيف حالك؟).

2(ب: «بالتأكيد. مع ذلك يبدو أنها سوف تمطر». (بخير. كيف حالك؟).

3(أ: «حسنًا، انتبه إلى نفسك». (حسنًا).

3ب: «أراك لاحقًا».

4أ: «إلى اللقاء».

4ب: «إلى اللقاء».

من الواضح أن هذا الحديث المتبادل لا يهدف إلى نقل المعلومات. في الواقع، إذا كانت هناك أي معلومات، فستُخفَى بحكمة. قد يستغرق الأمر من السيد أ خمس عشرة دقيقة ليقول كيف حاله، وليس لدى السيد ب، وهو أكثر معارفه عفوية، نية لتكريس ذلك الوقت الطويل للاستماع إليه. تُوصَف هذه المتسلسلة من التفاعلات، على نحو مقبول جدًّا، بأنها «طقس الثماني مداعبات». لو كان أ وب على عجلة من أمرهما، فقد يقنع كلاهما بتبادل ثنائي للملاطفة: هاي-هاي. لو كانا صاحبين شرقيين من الطراز القديم، لربما أدَّيا طقس مائتي ملاطفة قبل أن يشرعا في العمل. في الوقت نفسه -باللغة الاصطلاحية للتحليل التفاعلي- لحسَّن أ وب من صحة بعضهما بعضًا بشكل طفيف. للحظة على الأقل «لن يهن عمودهما الفقري»، وبناء على ذلك، يشعر كل منهما بالامتنان.

يستند هذا الطقس إلى حسابات دقيقة وفطرية من قبل الطرفين. في هذه المرحلة من تعارفهما، يتخيلان أنهما مدينان بعضهما لبعض بأربع مداعبات بالضبط في كل لقاءٍ، وليس أكثر من مرة في اليوم على نحو أكثر تواترًا. إذا التقيا مصادفةً مرة أخرى بعد قليل، ولنقُل في خلال نصف الساعة القادمة، وليس لديهما موضوع جديد يستدعي التفاعل، فسيمران بعضهما على بعض

دون أي إيماءة، أو بأدنى حدٍّ من التقدير، أو على الأكثر: مرحبًا-مرحبًا بأقصى درجات السطحية. لا تصمد هذه الحسابات لفترات قصيرة فقط ولكن على مدى عدة أشهر. دعونا الآن نعتبر أن السيد س والسيد د، اللذين يمران بعضهما على بعض لنحو مرة واحدة في اليوم، يتبادلان ملاطفة واحدة: مرحبًا-مرحبًا. ويذهبان في طريقهما. يذهب السيد س في إجازة لمدة شهر. في اليوم التالي لعودته، يصادف السيد د كالمعتاد. لو حدث في هذه المناسبة أن السيد د لم يقُل سوى: «مرحبًا!» وليس أكثر، سيستاء السيد س؛ «سيهن عموده الفقري قليلًا». طبقًا لحساباته، فإنه هو والسيد د مدينان بعضهما لبعض بنحو ثلاثين ملاطفة. يمكن ضغط هذا في عدد قليل من التفاعلات، لو كانت مشدَّدة بما يكفي. يجري السيد د، من جانبه، شيئًا كهذا (حيث كل وحدة من «القوة» أو «الاهتمام» تعادل السكتة الدماغية): 1د: «مرحبًا!» (وحدة واحدة). 2د: «لم أرَك قريبًا مؤخرًا» (وحدتان). 3د: «أوه، أليس كذلك! أين ذهبت؟» (5 وحدات). 4د: «فلنقل إن هذا كان مثيرًا للاهتمام. كيف كان الأمر؟» (7 وحدات). 5د: «حسنًا، أنت متأكد أنك تبدو بخير» (4 وحدات). «هل ذهبت أسرتك؟» (4 وحدات). 6د: «حسنًا، سعيد برؤيتك مرة أخرى» (4 وحدات). 7د: «إلى اللقاء» (وحدة واحدة).

يمنح هذا السيد د 28 وحدة كإجمالي. يعلم هو والسيد س أنه سيعوِّض الوحدات المفقودة في اليوم التالي، وبذلك يكون الحساب قد تضاعف الآن لجميع الأغراض العملية. بعد يومين سيعودان إلى تبادل مداعبتيهما الاثنتين: مرحبًا-مرحبًا. لكنهما الآن «يعرفان بعضهما بعضًا بشكل أفضل»؛ أي أن كلًّا منهما يعرف أن الآخر جدير بالثقة، وقد يكون هذا مفيدًا إذا توجب أن يلتقيا اجتماعيًّا»».

تستحق الحالة العكسية النظر أيضًا، فقد قام السيد ي والسيد ف بعمل طقس المداعبتين؛ مرحبًا-مرحبًا. في يوم من الأيام، توقف السيد ي بدلًا من أن يستمر في طريقه، وسأل:

«كيف حالك؟».

تستمر المحادثة على النحو التالي:

1ي: «مرحبًا!».

1ف: «مرحبًا!».

2ي: «كيف حالك؟».

2ف (مرتبك): «بخير. كيف حالك؟».

3ي: «كل شيء على ما يرام. هل الجو دافئ بما يكفي بالنسبة إليك؟».

3ف: «نعم» (بحذرٍ) «مع ذلك يبدو أنها ستمطر».

4ي: «من الجميل أن أراك مرة أخرى».

4ف: «الأمر نفسه بالنسبة إليَّ. عذرًا، عليَّ أن أصل إلى المكتبة قبل أن تغلق. وداعًا».

5ي: «وداعًا».

بينما يسرع السيد ف بعيدًا، يفكر في نفسه: «ما الذي حل به فجأة؟ هل يبيع تأمينًا أو شيئًا ما من هذا القبيل؟». نقرأ هذا بالمصطلحات التفاعلية على هذا النحو: «كل ما يدين لي به هو ملاطفة واحدة، فلماذا يعطيني خمسًا؟».

هناك عرض أبسط للتفاعلات الحقيقية؛ الطبيعة الشبيهة بالعمل لهذه الطقوس البسيطة هي المناسبة التي يقول فيها السيد ج: «مرحبًا!». ويمر السيد هـ دون رد. رد فعل السيد ج هو: «ما خطبه؟». وهذا يعني: «لقد منحته ملاطفة ولم يمنحني واحدة في المقابل». لو استمر السيد هـ في ذلك ووسَّع نطاق ذلك ليشمل معارف آخرين، فإنه سوف يتسبب في حديث ما في مجتمعه.

يصعب أحيانًا، في حالات الشخصية الحدية، التمييز بين الإجراء والطقس. يميل الأشخاص العاديون إلى استدعاء طقوس الإجراءات المهنية، في حين أن كل تفاعل في الواقع قد يكون قائمًا على خبرة سليمة، بل وحتى حيوية، لكن الشخص العادي ليست لديه الخلفية لتقدير قيمة ذلك. على العكس من ذلك، هناك ميل للمحترفين لِمَنْطَقة العناصر الطقسية، التي لا تزال تلتصق بإجراءاتها، ورفض الشخص العاديين المتشككين على أساس أنهم غير

مؤهلين لفهم ذلك. وإحدى الطرق التي قد يقاوم بها المحترفون الراسخون إدخال إجراءات جديدة سليمة، هي السخرية منها على اعتبار أنها طقوس. ومن هنا جاء مصير سيملفيس(***) والمبتكرين الآخرين.

(***) إيجنز فيليب سيملفيس (1818-1865م): كان طبيبًا مجريًّا، يُعرَف الآن بكونه أحد الرواد الأوائل في عمليات التطهير، وقد وُصف بمنقذ الأمهات. (المترجم).

السمة الأساسية والمتشابهة لكل من الإجراءات والطقوس هي أنها مقولبة. بمجرد بدء التفاعل الأول، يمكن التنبؤ بالسلسلة بأكملها وتتبع مسار محدد سابقًا إلى نتيجة محددة سابقًا ما لم تنشأ حالات خاصة. يكمن الفرق بينهما في أصل التحديد السابق: الإجراءات مبرمجة من قِبل الراشدين أما الطقوس فهي تصميم أبوي.

في بعض الأحيان، يتهرب الأفراد الذين لا يشعرون بالراحة أو المهارة في التعامل مع الطقوس عن طريق استبدال الإجراءات بها. يمكن العثور على ذلك، على سبيل المثال، بين الأشخاص الذين يحبون مساعدة المضيفة في إعداد أو تقديم الطعام والشراب في الحفلات.

4. اللهو

يحدث اللهو في المصفوفات الاجتماعية والزمانية بدرجات متفاوتة من التعقيد. مع ذلك، لو استخدمنا التفاعل كوحدة للتواصل الاجتماعي، يمكننا أن نستخرج من المواقف المناسبة كيانًا، يمكننا تسميته لهوًا بسيطًا. يمكن تعريف هذا اللهو باعتباره سلسلة من تفاعلات شبه طقسية وبسيطة ومتممة، مرتَّبة حول مجال واحد للمادة، هدفها الأساسي هو هيكلة فترة زمنية. عادة ما يُشار إلى بداية ونهاية الفترة الزمنية بالإجراءات أو الطقوس. تُبرمج التفاعلات بشكل متكيف بحيث يحصل كل طرف على المكاسب أو المزايا القصوى خلال هذه الفترة. كلما كان تكيفه أفضل، نال المزيد منه.

عادة ما يُلعَب اللهو في الحفلات («التجمعات الاجتماعية») أو في أثناء فترة الانتظار قبل بدء اجتماع رسمي لمجموعة. تتمتع مثل تلك الفترات من الانتظار قبل «بدء» اجتماع، بالبنية والديناميكيات ذاتها مثل «الحفلات». قد يتخذ اللهو الشكل الموصوف بـ«ثرثرة» أو قد يصير أكثر جدية؛ جدليًّا على سبيل المثال. غالبًا ما يعمل حفل كوكتيل كبير كنوع من العرض لإبراز اللهو. يوجد في أحد أركان الغرفة عدد قليل من الناس يلعبون التحليل التفاعلي الإسقاطي «ت ت إ»، وركن آخر هو منتدى «للطب النفسي»، والثالث هو المسرح، والرابع مخصص لـ«جنرال موتورز»، والبوفيه مخصص للسيدات اللاتي يرغبن في لعبة «المطبخ» أو «الخزانة». قد يكون خط سير الأحداث في مثل هذه التجمعات متماثلًا في الغالب -مع تغيير في الأسماء هنا وهناك- مع خط سير الأحداث وسط دستةٍ أشخاص آخرين، تحدث تلقائيًّا في المنطقة. تجري تشكيلة مختلفة من اللهو وسط دستة أخرى من طبقة اجتماعية مختلفة.

من الممكن أن نصنف اللهو بطرق مختلفة. تكون المحددات الخارجية اجتماعية (الجنس، العمر، الحالة الاجتماعية، المستوى الثقافي، العرق أو الحالة الاقتصادية). كل من «جنرال موتورز» (مقارنة السيارات)، و«من فاز» (رياضات) هما «حديث رجلٍ». «البقالة» و«المطبخ» و«الخزانة» كلها «حديث

سيدة»، أو كما يطبقونها في البحار الجنوبية: «حديث مريم». «الغزَل» مراهقة، في حين أن ابتداء منتصف العمر يُحدد بالتحول إلى «كشف الحسابات». هناك أصناف أخرى من هذه الفئة، والتي تُعد جميعها أشكالًا مختلفة لـ«اللغو التافه»: «كيف؟» (تشرع في فعل شيء ما)، وهنا حشو سهل لرحلات الطائرات القصيرة: «كم؟» (التكلفة)، والمفضل في الحانات ذات الطبقة المتوسطة الدنيا: «من أي وقت مضى» (إلى مكان ما، يُحَن إليه بالماضي)، ولعبة الطبقة الوسطى «للخبراء» مثل الباعة، و«هل تعرف؟» (كذا وكذا) للأشخاص الوحيدين: «ماذا أصبح؟» (لجو العجوز الطيب)، و«الصباح التالي» (يا له من دوار بسبب الخمر) و«مارتيني» (أنا أعرف طريقة أفضل) غالبًا ما تُلعَب بنجاح وفشل اقتصادي، وهي نموذج لنوع معين من الشباب الطموح.

التصنيف البنيوي التفاعلي هو تصنيف شخصي أكثر. من ثَم يمكن لعب «ت ت إ» على ثلاثة مستويات. على مستوى الطفل-الطفل، تأخذ شكل: «كيف تتعامل مع الآباء المتمردين؟». شكلها البالغ-البالغ، «ت ت إ» مناسب، ويحظى بشعبية بين الأمهات الشابات القارئات بشكل جيد. تميل اللعبة إلى أن تتخذ مع الأشخاص الأكبر عمرًا الشكل الجازم للوالد-والد «جنوح الأحداث». يلعب بعض الأزواج لعبة: «أخبريهم يا عزيزتي»، حيث تكون الزوجة والدية ويحيا الزوج كطفلٍ نضج مبكرًا. «انظري يا أمي، لا أحد يساعد» هي بالمثل لهو طفل-والد مناسبة لأشخاص من أي عمر، وأحيانًا «تتكيف معها بصعوبة «آه يا رفاق».

الأمر الأكثر إقناعًا هو التصنيف النفسي للهو. على سبيل المثال، يمكن لعب «ت ت إ» و«الطب النفسي» على حد سواء إما بأشكال إسقاطية أو حدسية. يتم تمثيل تحليل النوع الإسقاطي (ت ت إ) في الشكل 6أ، بناءً على نموذج والد-والد:

أ: «لم يكن من الممكن وجود كل هذا الإجرام لولا وجود المنازل المحطمة».

ب: «ليس بسبب ذلك فقط. حتى في البيوت الجيدة في الوقت الحاضر، لم يتعلم الأطفال العادات التي اعتادوا أن يكونوا عليها».

(راشد-راشد يجري «ت ت إ»، النوع الدمجي من خلال المسارات الآتية):

س: «لا يبدو فقط أن لديَّ ما يلزم أن أكون أمًّا».

د: «بغض النظر عن مدى صعوبة المحاولة، لن يكبروا أبدًا بالطريقة التي تريدينها لهم. لذلك عليكِ أن تستمري في التساؤل عما إذا كنتِ تفعلين الشيء الصحيح وما الأخطاء التي قمتِ بها».

راشد-راشد يأخذ «الطب النفسي»، النوع الإسقاطي، شكل:

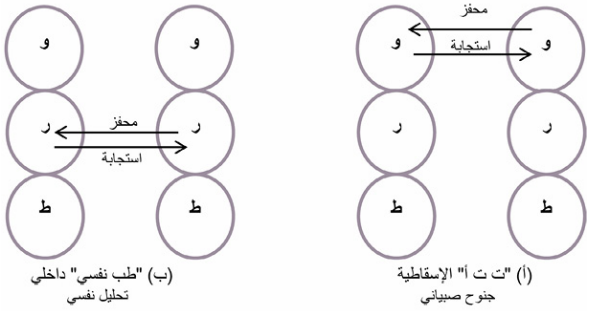
ي: «أعتقد أن ذلك إحباط ما فموي لا واعٍ، يجعله يتصرف بهذه الطريقة».

ف: «يبدو أن عدوانك يتسامى بشكلٍ جيد».

راشد-راشد يمثل شكل 6ب «الطب النفسي»، النوع الدمجي، نوعًا آخر من لهو راشد.

ج: «يُمثل هذا الرسم تلطيخًا بالنسبة إليَّ».

هـ: «في حالتي، يحاول الرسم إسعاد والدي».



شكل 6: اللهو

إلى جانب تنظيم الوقت وتوفير الملاطفة المقبولة المتبادلة للأطراف المعنية، يخدم اللهو الوظيفة الإضافية المتمثلة في كونه بمثابة عمليات الاختيار الاجتماعي. بينما يجري اللهو، يقيِّم الطفل في كل لاعب إمكانات الآخرين بحذر. عند نهاية الحفلة، يختار كل شخص لاعبين معينين يود رؤيتهم مجددًا، بينما سينبذ الآخرين، بغض النظر عن مدى مهارتهم أو لطفهم في أثناء اللهو. الأشخاص الذين يختارهم هم أولئك الذين يبدون الأكثر ترجيحًا

لعلاقات أكثر تعقيدًا؛ أي الألعاب. نظام الفرز هذا، مهما كان منطقيًّا بشكلٍ جيد، فهو في الواقع غير واعٍ إلى حد كبير وفطري.

في حالات خاصة، يلغي الراشد الطفل في عملية الاختيار. يتضح هذا بشكل أكثر وضوحًا من خلال بائع تأمين يتعلم بعناية ممارسة اللهو الاجتماعي. بينما يلعب، ينتبه الراشد الخاص به إلى الاحتمالات الممكنة ويختارها من بين اللاعبين كأشخاص يود رؤيتهم مزيدًا من المرات. عملية اختياره لهم لا علاقة لها تمامًا بمهاراتهم في الألعاب أو دماثتهم، ولكنها تتأسس، في معظم الحالات، على عوامل سطحية؛ الاستعداد المالي في هذه الحالة.

مع ذلك، يتسم اللهو بسمة متفردة خاصة. على سبيل المثال؛ لا يختلط «حديث رجلٍ» مع «حديث سيدة». الناس الذين يلعبون بقوة «من أي وقت ما» (هنالك)، سينزعجون من متطفل يريد أن يلعب «كم ثمن؟» (الأفوكادو) أو «صباح اليوم التالي». سيستاء الأشخاص الذين يلعبون لعبة «ت ت إ» الإسقاطية من تدخل «ت ت إ» الداخلي، على الرغم من أنه عادة لا يكون بنفس كثافة الطريقة الأخرى التي حوله.

يشكل اللهو أساس اختيار المعارف، وقد يؤدي ذلك إلى الصداقة. من المرجح أن تستقبل مجموعة النساء، اللواتي يدخلن منازل بعضهن كل صباح لاحتساء القهوة ليلعبن «الزوج المقصر»، ببرودٍ جارةً جديدة تريد لعب «بيض مقلي بعيون». إذا قلن كيف يتسم أزواجهن باللؤم، فمن المربك للغاية أن تعلن الوافدة الجديدة أن زوجها رائع فقط؛ كامل في الحقيقة. لن يَدَعْنها تستمر في ذلك. لذا لو أراد شخص ما، في حفل كوكتيل، الانتقال من ركنٍ إلى آخر، عليه إما الانضمام إلى اللهو الذي يتم لعبه في موقعه الجديد أو أن يحول كل مجرى الأحداث إلى مسارٍ جديد. بالطبع، تعتني المضيفة الجيدة بالموقف في الحال وتذكر البرنامج: «لقد كنا نلعب للتوِّ «ت ت إ» الإسقاطية. ما رأيكم؟»، أو: «تعالوا الآن، لقد لعبتم يا بنات لعبة «خزانة الثياب» لفترة طويلة بما فيه الكفاية. إن السيد ج هنا. إنه كاتب/ سياسي/ جراح، وأنا متأكدة من أنه يود أن يلعب «انظري يا أمي، لا أحد يساعد»، ألا تود ذلك يا سيد ج؟».

منفعة أخرى مهمة يوفرها اللهو؛ وهي تأكيد دور الموقف واستقراره. الدور هو شيء يشبه ما يدعوه يونغ: الشخصية في الرواية المسرحية، إلا أنها أقل انتهازية وأكثر تجذرًا بعمق في تخيلات الفرد. لهذا ففي «ت ت إ» الإسقاطية، قد يأخذ لاعب واحد دور الوالد القاسي، ويأخذ شخص آخر دور الوالد الصالح، وثالث دور الوالد المتسامح، ورابع دور الوالد المُعِين. يختبر ويُظهِر كل الأربعة حالة أنا أبوية، لكن كلًّا منهم يعرض نفسه بشكل مختلف. يتأكد كل دورٍ إذا ساد؛ أي إذا لم يواجه أي عداء أو تعزَّز بأي عداء يقابله أو تمت الموافقة عليه من قبل أنواع معينة من الأشخاص مع الملاطفة.

يُرسخ تأكيد دوره موقف الفرد، وهذا ما يُسمى بالمنفعة الوجودية من اللهو. الموقف هو بيان تنبؤي بسيط، يؤثر على جميع تفاعلات الفرد، وعلى المدى الطويل، فهو يحدد مصيره وغالبًا مصير نسله أيضًا. قد يكون الموقف أكثر أو أقل تجريدًا. المواقف النموذجية التي من خلالها يمكن لعب «ت ت إ» الإسقاطية هي: «كل الأطفال سيئون!»، «كل الأطفال الآخرين سيئون!»، «كل الأطفال حزانى!»، «كل الأطفال مضطهدون!»، قد تؤدي هذه المواقف إلى ظهور دور الوالد القاسي، والصالح، والمتسامح، والمعين، على التوالي. في الواقع، يتجلى الموقف في المقام الأول من خلال الموقف العقلي الذي ينتج عنه، وبهذا الموقف يباشر الفرد التفاعلات التي تُشكل دوره.

تتحقق المواقف وتصير ثابتة، بشكل مفاجئ، مبكرًا، من السنة الثانية أو حتى في الفترة الممتدة بين الأولى إلى السابعة من العمر. إنها تتحقق على أي حال قبل أن يكون الفرد كفؤًا أو يتمتع بالخبرة الكافية للقيام بمثل هذا الالتزام الجاد بفترة طويلة. لا يصعب استنتاج شكل الطفولة التي حظي بها الفرد من خلال موقفه. ما لم يتدخل شيء ما أو شخص ما، فهو يقضي بقية حياته في ترسيخ دوره والتعامل مع الظروف التي تهدد موقفه، من خلال تجنبها أو درء عناصر معينة أو التلاعب بها بطريقة مثيرة، بحيث تتحول من تهديدات إلى مبررات. السبب الذي يجعل اللهو نمطيًّا جدًّا هو أنه يخدم مثل هذه الأغراض النمطية. لكن المكاسب التي يُقدمها، تُظهِر لماذا يلعبها الناس

بشغف شديد، ولماذا يمكنها أن تكون ممتعة جدًّا إذا مورست مع أشخاص لديهم مواقف هادفة للنفع، عليهم الحفاظ عليها.

ليس من السهل دائمًا التمييز بين اللهو والنشاط، ودائمًا ما يحدث الخلط بشكل متكرر. يتألف الكثير من اللهو المألوف، مثل «جنرال موتورز»، مما قد يسميه علماء النفس اختيارًا من متعدد- جملة- تبادلات الإنجاز.

أ. «أنا أحب فورد/ شيفروليه/ بليموث أفضل من فورد/ شيفروليه/ بليموث لأن...».

ب. «آه. حسنًا، أفضل امتلاك فورد/ شيفروليه/ بليموث أكثر من فورد/ شيفروليه/ بليموث لأن...».

من الواضح أنه قد تكون هناك بالفعل معلومات ما مفيدة منقولة في مثل هذه الصور النمطية.

يمكن ذكر بعض من اللهو الآخر الشائع. غالبًا ما تكون عبارة «أنا أيضًا» تهجئة مختلفة لـ«أليس هذا فظيعًا؟». عبارة «لماذا لا (يفعلون شيئًا حيال ذلك)؟» هي المفضلة لدى ربات البيوت اللاتي لا يرغبن في التحرر. «إذن سوف» لهو طفل-طفل. «دعنا نجد (شيئًا ما لنفعله)» يلعبها مجرمون يافعون أو بالغون مؤذيون.

5. الألعاب

1. تعريف:

اللعبة عبارة عن سلسلة مستمرة من التفاعلات المتتالية المتممة، التي تتقدم إلى نتيجة واضحة المعالم ويمكن التنبؤ بها. بشكل وصفي، هي مجموعة متناوبة من التفاعلات، غالبًا ما تتكرر، وتكون معقولة ظاهريًّا، مع حافزٍ مستتر؛ أو بطريقةٍ أكثر عامية: هي سلسلة من الانتقالات المصحوبة بفخ أو «وسيلة للتحايل». تتميز الألعاب بشكل واضح عن الإجراءات والطقوس واللهو بخاصيتين رئيسيتين: (1) نوعيتها الخفية، و(2) المكافأة. قد تكون الإجراءات ناجحة، والطقوس فعالة، واللهو مربحًا، ولكن كلًّا منهم نزيه بشكل طبيعي. ربما تنطوي على نزاع، لكن ليس صراعًا، وقد تكون النهاية مثيرة، لكن ليست درامية. من ناحية أخرى، كل لعبة في الأساس خادعة، والنتيجة تكون ذات نوعية درامية تختلف عن مجرد الإثارة.

يتبقى أن نُميز الألعاب عن النوع المتبقي من النشاط الاجتماعي، الذي لم نناقشه حتى الآن. العملية عبارة عن تفاعل بسيط أو مجموعة من التفاعلات المنفذة لغرض محدد ومعلن. إذا التمس أحدهم بصراحة التشجيع وحصل عليه؛ فهذه عملية. إذا التمس أحدهم التشجيع وبعد أن ناله، حوَّله، بطريقة ما، إلى عيب في المانح؛ فهذه لعبة. إذن تبدو اللعبة، من الناحية السطحية، كمجموعة من العمليات، ولكن بعد المكافأة يصير من الواضح أن هذه «العمليات» كانت مناورات بالفعل، وليست طلبات صادقة، بل انتقالات في اللعبة.

في «لعبة التأمين»، على سبيل المثال، وبغض النظر عن مظهر الوكيل فيما يفعله في محادثة، إذا كان لاعبًا قويًّا، فهو بالفعل يبحث عن/ أو يعمل من خلال إمكانية. ما يسعى إليه، لو كان مؤهلًا في وظيفته، هو «الاغتيال». ينطبق الأمر نفسه على «لعبة العقارات» و«لعبة البيجامة» وأعمال مماثلة. من ثَم، ففي تجمع اجتماعي، بينما يشارك بائع في لهوٍ، ولا سيما أشكال مختلفة من «الميزانية العمومية»، قد تخفي مشاركته الاجتماعية سلسلة من المناورات

الماهرة المصممة لاستنباط هذا النوع من المعلومات التي يهتم بها مهنيًّا. هناك العشرات من المجلات التجارية المكرسة لتحسين المناورات التجارية، والتي تقدم بيانًا عن اللاعبين المتميزين والألعاب المتميزة (العاملون المثيرون للاهتمام الذين يحققون صفقات كبيرة بشكل غير عادي). لو تحدثنا تفاعليًّا، هذه مجرد أشكال مختلفة من المجلات الرياضية المصورة وعالم الشطرنج والمجلات الرياضية الأخرى.

بقدر ما يتعلق الأمر بالتفاعلات المزوية؛ أي الألعاب التي تم التخطيط لها بوعي وبدقة احترافية تحت سيطرة الراشد لتحقيق الحد الأقصى من المكاسب، يصعب تجاوز «ألعاب الخداع» الكبيرة التي ازدهرت في بواكير القرن العشرين بسبب التخطيط العملي التفصيلي والبراعة النفسية(1).

إلا أن ما يهمنا هنا هو ألعاب اللا وعي، التي يلعبها أشخاص أبرياء يشاركون في تفاعلات مزدوجة، وهم لا يدركون ذلك تمامًا، والتي تُشكِّل أهم جانب من جوانب الحياة الاجتماعية في كل العالم. من السهل تمييز الألعاب عن المواقف الثابتة التي تنشأ من اتخاذ موقف، بسبب خصائصها الديناميكية.

يجب ألَّا يكون استخدام كلمة «لعبة» مضللًا. إنه لا يعني بالضرورة المرح أو حتى الاستمتاع، كما هو موضح في المقدمة. لا يعتبر الكثير من الباعة عملهم ممتعًا، كما أوضح آرثر ميللر في مسرحيته: موت بائع متجول. وقد لا يكون هناك نقص في الجدية. تؤخذ ألعاب كرة القدم، في الوقت الحاضر، على محمل الجد جدًّا، ولكن ليس أكثر من مثل هذه الألعاب التفاعلية كـ«الكحولية» أو «اغتصاب من الدرجة الثالثة».

ينطبق الأمر نفسه على كلمة «يلعب»؛ يمكن لأي شخص، «لَعِب» لعبة البوكر أو «لَعِب» في سوق البورصة على مدى فترة طويلة، أن يُثبت ذلك. الخطورة المحتملة للألعاب والنتائج الخطيرة الممكنة، معروفة جيدًا لعلماء الأنثروبولوجيا. اللعبة الأكثر تعقيدًا على الإطلاق، وهي لعبة «المتودد» كما كانت خطيرة جدًّا. أكثر الألعاب The Charterhouse of Parma **وصفها ستندال جيدًا في «قتامة بالطبع هي الحرب».**

2. لعبة نموذجية:

اللعبة الأكثر شيوعًا، التي يلعبها الزوجان تسمى بالعامية: «لولاك أنت»، وسيتم استخدامها لتوضيح خصائص الألعاب بشكل عام.

اشتكت السيدة وايت من أن زوجها يقيد أنشطتها الاجتماعية بشدة، حتى إنها لم تتعلم الرقص قَط. بسبب التغيرات التي أحدثها العلاج النفسي في موقفها، صار زوجها أقل ثقة بنفسه وأكثر تساهلًا. آنئذٍ كانت السيدة وايت حرة في توسيع نطاق أنشطتها. لقد اشتركت في دروس الرقص، ثم اكتشفت يائسة أن لديها خوفًا مرضيًّا من صالات الرقص واضطرت إلى التخلي عن هذا المشروع.

كشفت هذه المغامرة المؤسفة، إلى جانب مغامرات مماثلة، عن بعض الجوانب المهمة في هيكل زواجها. من بين الكثير من الذين طلبوا يدها، اختارت رجلًا مستبدًّا للزواج. كانت بعد ذلك في موقف جعلها تشكو من أنه كان يمكن أن تفعل كل أنواع الأشياء «لولاك أنت». الكثير من صديقاتها لديهن أزواج مستبدون، وعندما يلتقون من أجل قهوة الصباح، يمضون وقتًا طويلًا في لعب «لو لم يكن الأمر كذلك بالنسبة إليه».

كما اتضح، على عكس شكواها، كان زوجها يسدي لها خدمة حقيقية؛ من خلال منعها من القيام بشيء ما كانت تخاف منه بشدة، ومن خلال منعها، في الواقع، من إدراك مخاوفها هذه. كان هذا هو السبب الذي جعل طفلها يختار بذكاء مثل هذا الزوج.

لكن كان هناك ما هو أكثر من ذلك؛ لقد أدت محرماته وشكاواها في كثير من الأحيان إلى مشاجرات، مما أدى إلى تدهور حياتهما الجنسية بشكل خطير. وبسبب شعوره بالذنب، كان يجلب لها هدايا كثيرة، إلا أنها قد لا تكون في متناول اليد في كثير من الأحيان. بالتأكيد عندما أعطاها المزيد من الحرية، تضاءلت الهدايا من حيث البذخ والتكرار. لم يكن لديها سوى القليل يوميًّا مع زوجها بالإضافة إلى الاهتمامات المنزلية والأطفال، حتى إن مشاجراتهما برزت كأحداث مهمة. حدث ذلك تحديدًا في هذه المناسبات التي

لم يقوما فيها بأي شيء سوى أكثر المحادثات عفوية. على أي حال، أثبتت حياتها الزوجية لها شيئًا واحدًا، أصرت عليه دائمًا: أن جميع الرجال كانوا أدنياء واستبداديين. ارتبط هذا الموقف، كما اتضح لاحقًا، ببعض أحلام اليقظة لتعرضها لاعتداء جنسي، ابتُليت به في سنوات سابقة.

هناك طرق مختلفة لوصف هذه اللعبة بعبارات عامة. من الواضح أنها تنتمي للمجال الواسع من الديناميات الاجتماعية. الحقيقة الأساسية هي أنه من خلال الزواج، يكون للسيد والسيدة وايت فرصة للتواصل مع بعضهما، ويمكن أن نسمي هذه الفرصة بـ«الاتصال الاجتماعي». الحقيقة هي أنهما يستخدمان هذه الفرصة في جعل أسرتهما تجمعًا اجتماعيًّا، على النقيض من قطار أنفاق نيويورك، على سبيل المثال، حيث يوجد الناس في اتصال مكاني ولكن نادرًا ما يستفيدون من الفرصة وبالتالي يشكلون تجمعًا غير اجتماعي. يتشكل العمل الاجتماعي من التأثير الذي يمارسه الزوجان وايت على سلوك بعضهما والاستجابات. هناك فروع متعددة من المعرفة يمكنها أن تفحص مثل هذا العمل الاجتماعي من وجهات نظر مختلفة. نظرًا لأن ما يعنينا هنا هو التواريخ الشخصية والديناميكية النفسية للأفراد المعنيين -والنهج الحالي هو أحد جوانب الطب النفسي الاجتماعي- فقد صدر حكم ضمني حول «صحة» الألعاب التي دُرِست. يختلف هذا إلى حد ما عن مواقف أكثر حيادية وأقل التزامًا في علم الاجتماع وعلم النفس الاجتماعي. يحتفظ الطب النفسي بالحق في أن يقول «لحظة واحدة!»، حيث لا تقوم التخصصات الأخرى بذلك. التحليل التفاعلي هو فرع من فروع الطب النفسي الاجتماعي وتحليل الألعاب هو جانب خاص من التحليل التفاعلي.

يتعامل تحليل اللعبة العملي مع حالات خاصة كما تظهر في مواقف معينة. يحاول تحليل اللعبة النظري أن يُلخص ويعمم خصائص الألعاب المختلفة، بحيث يمكن التعرف عليها بشكل مستقل عن محتواها اللفظي اللحظي ومصفوفتها الثقافية. يجب أن يذكر التحليل النظري لـ«لولاك أنت»، بالنسبة إلى النوع الزواجي، على سبيل المثال، خصائص تلك اللعبة بطريقة يمكن

التعرف عليها بالسهولة ذاتها في قرية غابة غينيا الجديدة كما في بنتهاوس مانهاتن، سواء تعلق الأمر بحفل زفاف أو بمشكلات مالية للحصول على صنارة سمك للأحفاد، وبغض النظر عن مدى فجاجة أو دهاء التحركات التي تُفعل وفقًا للدرجات المسموح بها من الصراحة بين الزوج والزوجة. إن انتشار اللعبة في مجتمع معين هو أمر يخص علم الاجتماع والأنثروبولوجيا. يهتم تحليل اللعبة فقط -كجزء من الطب النفسي الاجتماعي- بوصفها عند حدوثها، بغض النظر عن عدد مرات حدوث ذلك. هذا التمييز غير كامل، لكنه مشابه للتمييز بين الصحة العامة والطب الباطني. يهتم الأول بانتشار الملاريا، بينما يدرس الأخير حالات الملاريا فور ظهورها في الغابة أو في مانهاتن.

لقد اكتُشِف، في الوقت الحالي، أن المخطط الموضح أدناه هو الأكثر فائدة لتحليل اللعبة النظري. لا شك أنه سيتحسن أكثر مع تراكم المعرفة. الشيء الضروري الأول هو إدراك أن تسلسلًا معينًا من المناورات يفي بمعيار اللعبة. عندئذٍ يتم جمع أكبر عدد ممكن من عينات اللعبة وفرز السمات الهامة للمجموعة. تظهر جوانب معينة بوصفها أساسية. تُصَنف تحت العناوين المصممة لتكون مفيدة وموجَّهة قدر الإمكان في الوضع الحالي للمعرفة. يُجرى التحليل من وجهة نظر «هي». في هذه الحالة؛ السيدة وايت.

فرضية: هذا وصف عام للعبة، بما في ذلك التسلسل الفوري للأحداث (المستوى الاجتماعي) ومعلومات عن خلفياتهم النفسية من حيث تطورها ومدلولها (المستوى النفسي). في حالة النوع الزواجي من «لولاك أنت»، فإن التفاصيل المعروضة بالفعل في (ص 62 - 66) ستفي بالغرض. من أجل الإيجاز، سيُشار إلى هذه اللعبة من الآن فصاعدًا باسم (ل أ).

نقيض: الافتراض بأن تسلسلًا معينًا يشكل لعبة هو افتراض مؤقت حتى يتم التحقق من صحتها وجوديًّا. يُنَفذ هذا التحقق من خلال رفض اللعب أو من خلال تقويض المكاسب. عندئذٍ سيقوم الشخص «هي» ببذل المزيد من الجهود المكثفة لمواصلة اللعبة. سيتهاوى بعد ذلك إلى حالة تسمى «اليأس»، في مواجهة الرفض الشديد للعب أو تقويض ناجح، الذي يشبه الاكتئاب في

بعض النواحي، ولكنه يختلف في عدة نواحٍ هامة. إنه أكثر حدة ويحتوي على عناصر الإحباط والحيرة. قد يظهر، على سبيل المثال، في بداية البكاء المشوش. ربما يُستبدل الضحك الهزلي بذلك في الحال، في حالة علاجية ناجحة، يتضمن إدراكًا للراشد: «ها أنا هنالك مرة أخرى»، لذا فإن اليأس يخص الراشد، بينما في حالة الاكتئاب، فإن الطفل هو الذي يتمتع بالسلطة التنفيذية. إن الأمل أو الحماس أو الاهتمام الحيوي بمحيط المرء نقيض الاكتئاب. الضحك نقيض اليأس. من هنا تأتي الطبيعة الممتعة لتحليل اللعبة العلاجية. نقيض (ل أ) هو الإجازة. ما دام أن الزوج مُحرِّم، يمكن للعبة أن تستمر. يتم الكشف عن الرهاب الكامن إذا قال: «تفضلي!» بدلًا من «لا تفعلي ذلك!»، ولا يعود في إمكان الزوجة أن تنقلب عليه، كما هو موضح في حالة السيدة وايت.

لفهم واضح للعبة، يجب معرفة النقيض وفعاليته الظاهرة في الممارسة.

هدف: يشير هذا ببساطة إلى الغرض العام من اللعبة. تكون هنالك بدائل في بعض الأحيان. قد يُذكَر الهدف من (ل أ) على أنه إما تطمين («ليس الأمر أنني خائفة ولكنه لن يسمح لي بذلك»)، أو تبرير («ليس الأمر أنني لا أحاول. إنه يعوقني»). من السهل توضيح الوظيفة التطمينية وهي أكثر تناغمًا مع احتياجات الأمان للزوجة، لذلك تعتبر (ل أ) هي الأكثر مراعاة ببساطة في امتلاكها لهدف التطمين.

أدوار: كما لوحظ سابقًا، فإن حالات الأنا ليست أدوارًا، ولكنها ظواهر. لذلك يجب تمييز حالات الأنا وأدوارها في توصيف اصطلاحي. يمكن وصف الألعاب بأنها ثنائية، أو ثلاثية، أو متعددة، إلخ، حسب عدد الأدوار المعروضة. في بعض الأحيان قد تتوافق حالة الأنا لكل لاعب مع دوره، وأحيانًا لا يحدث ذلك.

ل أ) هي لعبة ثنائية وتتطلب زوجة مقيَّدة وزوجًا مستبدًّا. قد تلعب الزوجة) دورها إما كشخص راشد متعقل («الأفضل أن أفعل كما يقول») أو كطفل مشاكس. ربما يحتفظ الزوج المستبد بحالة الأنا الراشدة («أفضل شيء لكِ

أن تفعلي كما أقول»)، أو الانزلاق إلى الوالدية («من الأفضل لكِ فعل ما أقول»).

ديناميات: هناك بدائل في بيان القوة الدافعة الديناميكية النفسية وراء كل حالة من حالات اللعبة. مع ذلك، عادة ما يكون من الممكن التقاط مفهوم ديناميكي نفسي واحد يكون مفيدًا وملائمًا وذا معنى، يلخص الموقف. وبالتالي فإن أفضل وصف لـ«ل أ» هو أنه مشتق من مصادر الرهاب.

أمثلة: لأن الأصل الطفولي للعبة، أو أنماطها الطفولية، مفيدة للدراسة، فمن الجدير بالاهتمام البحث عن تماثلات في عمل توصيف رسمي. يحدث أن تُلعَب (ل أ) كثيرًا بشكل متكرر من قِبل الأطفال كما هي الحال مع الراشدين، لذا فإن نسخة الطفولة هي نفسها اللاحقة، مع استبدال الزوج المقيد بالوالد الفعلي.

نموذج تفاعلي: يُعرَض التحليل التفاعلي لحالة نموذجية، مع جعل التفاعل التالي الخفي متاحًا على المستويين الاجتماعي والنفسي. أكثر أشكال (ل أ) دراماتيكية على المستوى الاجتماعي هو لعبة والد-طفل.

السيد وايت: «امكثي في المنزل واعتني به».

السيدة وايت: «لولاك أنت، لكنت أستمتع بالخارج».

على الصعيد النفسي (عقد الزواج الخفي) تكون العلاقة طفل-طفل، ومختلفة تمامًا.

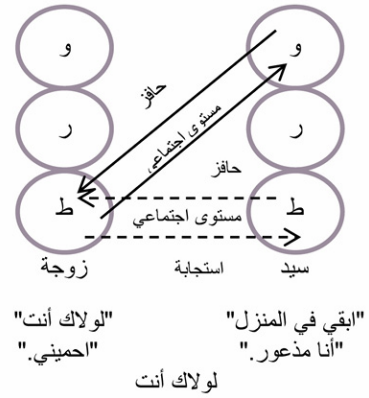
السيد وايت: «يجب عليكِ أن تكوني هنا دائمًا عندما أصل إلى المنزل. أنا مرعوب من الهجر».

السيدة وايت: «سأكون كذلك لو ساعدتني في تجنب المواقف الرهابية».

المستويان موضحان في شكل 7.

الانتقالات: تتوافق انتقالات اللعبة تقريبًا مع المداعبات في طقسٍ. كما هي الحال في أي لعبة، يصير اللاعبون أكثر مهارة مع الممارسة. يتم التخلص من الانتقالات التي ليست لها فائدة ويُكثف الهدف بشكل متزايد مع كل انتقال. غالبًا ما تستند «الصداقات الجميلة» إلى حقيقة أن اللاعبين يكملون بعضهم

بعضًا باقتصاد ورضا عظيمين، بحيث يكون هناك أقصى مردود بأقل مجهود من الألعاب التي يلعبونها مع بعضهم. يُمكن استبعاد الانتقالات ذات المدى المتوسط المحتومة أو الاحترازية أو المُسَلم بها جدلًا، مما يعطي درجة عالية من الكياسة في العلاقة.



شكل 7: لعبة.

يمكن تخصيص الجهد المدخر من المناورات الدفاعية في التنميق الزخرفي بدلًا من ذلك، لإسعاد الطرفين وأحيانًا المتفرجين كذلك. يلاحظ الدارس أن هناك حدًّا أدنى لعدد الانتقالات الأساسية لتقدم اللعبة، ويمكن ذكر ذلك في البروتوكول. سوف يُجمِّل اللاعبون الفرديون أو يضاعفون هذه الانتقالات الأساسية وفقًا لاحتياجاتهم، أو مواهبهم، أو رغباتهم. إطار عمل (ل أ) هو كما يلي:

(1) «حسنًا» - «ابقي في المنزل» (امتثال-تعليمات»).

(2) «لولاك» - «عليكِ البقاء في المنزل مرة أخرى» (اعتراض-تعليمات «أنت»).

منافع: تتمثل المنافع العامة للعبة في وظائفها المعززة للاستقرار (التوازن). يتم تعزيز التوازن البيولوجي عن طريق الملاطفة ويُعَزَّز الاستقرار النفسي من خلال تأكيد الموقف. قد تتخذ الملاطفة أشكالًا مختلفة، كما لوحظ بالفعل، بحيث إنه من الممكن ذكر المنفعة البيولوجية للعبة بصيغ ملموسة. بالتالي فإن دور الزوج في (ل أ) هو مُذكِّر لصفعة بظهر اليد (تختلف تمامًا في التأثير عن صفعة براحة اليد، حيث إن الأخيرة هي إذلال مباشر) ورد

فعل الزوجة هو شيء ما مثل ركلة قاسية في قصبة الساق. من ثم يتم اشتقاق المكسب البيولوجي من (ل أ) من التبادلات العدائية المشاكسة. إنه أمر مؤلم ولكنه طريقة فعالة على ما يبدو للحفاظ على صحة الأنسجة العصبية.

تأكيد موقف الزوجة؛ «كل الرجال استبداديون»، هو المنفعة الوجودية. هذا الموقف هو رد فعل على ضرورة الاستسلام المتأصل في الرهاب، هو إثبات للهيكل المتماسك الذي يكمن في جميع الألعاب. سيكون البيان الموسع كالتالي: «إذا خرجت وحدي في حشد، فسيقهرني الإغراء بالاستسلام. لا أستسلم في المنزل. إنه يجبرني، مما يثبت أن كل الرجال مستبدون». لهذا السبب، عادة ما تلعب النساء -اللواتي يعانين من المشاعر الوهمية- هذه اللعبة، والتي تدل على صعوبة الحفاظ على الراشد في مسؤوليته تجاه المواقف ذات الإغراء القوي. ينتمي التوضيح التفصيلي لهذه الآليات إلى التحليل النفسي أكثر من تحليل الألعاب. الشاغل الرئيسي في تحليل اللعبة هو المنتج النهائي.

المنفعة النفسية الباطنية للعبة هي تأثيرها المباشر على الاقتصاد النفسي (اللبيدو). الاستسلام المقبول اجتماعيًّا لسلطة الزوج في ل أ، يمنع المرأة من التعرض لمخاوف عصابية. في نفس الوقت فإنه يلبي احتياجات الماسوشية، إن وُجدت. استخدام الماسوشية هنا، ليس بمعنى نكران الذات، ولكن بمعناه الكلاسيكي للإثارة الجنسية في حالات الحرمان أو الذل أو الألم. هذا هو ما يثيرها أن تكون محرومة ومُسَيطر عليها.

المنفعة النفسية الخارجية هي تجنب الموقف المخيف بلعب اللعبة. هذا واضح بشكل خاص في ل أ، حيث يكون الدافع البارز هو أن تتجنب الزوجة المواقف العامة التي تخشاها من خلال الامتثال لقيود الزوج.

تُحَدد المنفعة الاجتماعية الباطنية من خلال اسم اللعبة كما لُعبَت في الدائرة الحميمية للفرد. تكسب الزوجة امتياز قول «لولاك أنت» من خلال امتثالها. يساعد ذلك على تنظيم الوقت الذي يجب أن تقضيه مع زوجها. في

حالة السيدة وايت، فإن هذه الحاجة إلى التنظيم كانت قوية بشكل خاص بسبب عدم وجود اهتمامات مشتركة أخرى، على وجه الخصوص قبل وصول نسلهما وبعد أن كبر الأولاد. فيما بين ذلك، كانا يلعبان اللعبة بشكل أقل كثافة وأقل تكرارًا، لأن الأطفال يؤدون وظيفتهم المعتادة في تنظيم وقت والديهم وأيضًا يقدمون إصدارًا مقبولًا على نطاق واسع من ل أ؛ شكل مختلف لربة البيت المشغولة. حقيقة أن الأمهات الشابات في أمريكا غالبًا ما يكن مشغولات جدًّا لا يغير تحليل هذا الشكل المختلف. يحاول تحليل اللعبة فقط الإجابة عن هذا السؤال دون تحيز: بالنظر إلى أن الشابة مشغولة، كيف تستغل انشغالها للحصول على تعويض ما عن ذلك؟

تُحَدَّد المنفعة الاجتماعية الخارجية من خلال استخدام الموقف في خارج الاتصالات الاجتماعية. في حالة لعبة «لولاك أنت»، التي تقولها الزوجة لزوجها، هناك تحول في اللهو «لولاه هو» عندما تلتقي بأصدقائها لأجل قهوة الصباح. مرة أخرى، يظهر تأثير الألعاب في اختيار الرفقاء الاجتماعيين. الجارة الجديدة التي تمت دعوتها لتناول قهوة الصباح، مدعوة للعب «لولاه». إذا لعبت بشكل حسن وجيد، فستصير في الحال صديقةً حميمةً للقدامى، أما الأشياء الأخرى فغير مهمة. إذا رفضت اللعب وأصرت على تبني نظرة مترفقة بزوجها، فلن تستمر طويلًا. سيكون موقفها هو نفسه كما لو استمرت في رفض الشرب في حفلات الكوكتيل. سيتم حذفها تدريجيًّا من قوائم المدعوين في معظم الدوائر.

يُكمِّل هذا تحليل السمات الرسمية لـ«ل أ». بغرض توضيح الإجراء بشكل أكبر، يتوجب البحث في تحليل «لماذا لا؟ - نعم، ولكن...»، والتي هي اللعبة الأكثر شيوعًا في جميع أنحاء العالم في التجمعات الاجتماعية واجتماعات اللجان ومجموعات العلاج النفسي (ص 150).

3. منشأ الألعاب:

من وجهة النظر الحالية، يمكن اعتبار تربية الطفل على أنها عملية تعليمية، يتعلم فيها الطفل الألعاب التي يجب أن يلعبها وكيف يلعبها. كما أنه يدرس

الإجراءات والطقوس واللهو المناسب لمركزه في الوضع الاجتماعي المحلي، لكن هذه الأمور أقل أهمية. تحدد معرفته ومهارته، في الإجراءات والطقوس واللهو، الفرص التي ستكون متاحة له. الأشياء الأخرى على قدم المساواة، لكن ألعابه تحدد طريقة استخدام هذه الفرص ونتائج المواقف المؤهل لها. تحدد أيضًا ألعابه المفضلة مصيره النهائي، بوصفها عناصر في نصه أو خطة حياته اللا واعية (مرة أخرى: مع كون الأشياء الأخرى على قدم المساواة): المنفعة من زواجه ومجرى حياته المهنية والظروف المحيطة بوفاته.

بينما يكرس الآباء ذوو الضمائر قدرًا كبيرًا من الاهتمام بتعليم أطفالهم الإجراءات والطقوس وصنوف اللهو المناسبة لمحطاتهم في الحياة، ويختارون بالعناية ذاتها المدارس والكليات والكنائس التي ستعزز تعاليمهم، فإنهم يميلون إلى التغاضي عن مسألة الألعاب التي تُشكِّل الهيكل الأساسي للديناميات العاطفية لكل عائلة، والتي يتعلم الأطفال من خلالها خبرات مهمة في الحياة اليومية من حياتهم في الأشهر الأولى. نوقشت المسائل ذات الصلة منذ آلاف السنين بطريقة عامة وغير منهجية إلى حد ما، وكانت هناك بعض المحاولات بطريقة أكثر منهجية في أدب الطب النفسي الحديث، ولكن من دون مفهوم الألعاب، هناك احتمال ضئيل لإجراء بحث متسق. لم تستطع نظريات الديناميكا النفسية الداخلية الفردية إلى الآن التوصل إلى حل مُرضٍ لمشكلات العلاقات الإنسانية. هذه المواقف التفاعلية التي تتطلب نظرية للديناميكيات الاجتماعية، لا يمكن اشتقاقها فقط من النظر إلى الدوافع الفردية.

نظرًا لوجود عدد قليل من المتخصصين المدربين جيدًا في علم نفس الطفل وطب نفس الطفل، وتم تدريبهم أيضًا على تحليل اللعبة، فإن الملاحظات على منشأ الألعاب شحيحة. لحسن الحظ، حدثت هذه الواقعة في حضور محلل تفاعلي ذي تعليم جيد: أصيب تانجي، البالغ من العمر سبع سنوات، بألم في المعدة على مائدة العشاء، واعتذر عن العشاء لهذا السبب. اقترح والداه عليه أن يستلقي لفترة. عندئذٍ قال الأخ الصغير مايك، البالغ من

العمر ثلاث سنوات: «لدي آلام في المعدة أيضًا». من الواضح هنا حدوث احتيال للاعتبار ذاته. نظر الأب إليه لبضع ثوانٍ ثم أجاب: «أنت لا تريد أن تلعب تلك اللعبة، أليس كذلك؟». عندئذٍ انفجر مايك ضاحكًا وقال: «نعم!».

إذا كان هذا الأمر يتعلق بالطعام المنزلي أو بخلل في الأمعاء، لأرسل الوالدان، المتخوفان، مايك إلى الفراش أيضًا. لو كرر هو وهما هذا السلوك عدة مرات، قد يكون من المتوقع أن تصير هذه اللعبة جزءًا من شخصية مايك، كما يحدث غالبًا إذا تعاون الوالدان. كلما شعر بالغيرة من امتياز ممنوح للمنافس، فإنه يتعلل بالمرض من أجل الحصول على بعض الامتيازات لنفسه. يتكون التفاعل التالي من: (مستوى اجتماعي) «أنا لست على ما يرام» + (مستوى نفسي) «يجب أن تمنحاني امتيازًا أنا أيضًا». مع ذلك، أُنقِذ مايك من مهنة التوهم بالمرض هذه. ربما سينتهي به الأمر إلى مصير أسوأ، لكن ليست هذه هي المشكلة. المشكلة هي أن الأب قد وضع حدًّا للعبة في شكلها الأصلي، من خلال سؤاله، ومن خلال اعتراف الصبي الصريح بأن ما عزم عليه كان لعبة.

يوضح هذا بشكل كافٍ أن الألعاب تبدأ بشكل متعمد من قِبل الأطفال الصغار. بعد ذلك تصير أنماطًا ثابتة من التحفيز والاستجابة، تضيع أصولها في ضباب الزمن، وتحتجب طبيعتها الخفية من خلال التشويش الاجتماعي. يمكن الوعي بهما من خلال إجراءات مناسبة؛ يمكن إدراك أصلهما من خلال شكلٍ ما من العلاج التحليلي، بينما يمكن إدراك الجانب الخفي لهما من خلال النقيض. توضح التجربة السريرية المتكررة على طول هذه المسارات أن الألعاب زائفة بطبيعتها، وقد أعدتها في البداية البنية «النفسية الجديدة» الراشدة في شخصية الطفل. إذا أمكن تنشيط حالة الأنا الطفلية في لاعب بالغ، فإن الكفاءة النفسية لهذا الجزء (الجانب الراشد من حالة الأنا الطفلية) ستبدو مدهشة للغاية وسيُحسد على مهارته في التلاعب بالناس كثيرًا، لدرجة أنه سيُطلَق عليه بالعامية «الأستاذ» (في الطب النفسي). من ثَم، فواحدة من الإجراءات الأكثر تعقيدًا، في مجموعات العلاج النفسي التي تركز على تحليل

اللعبة، هي البحث عن «الأستاذ» الصغير في كل مريض، والذي كانت مغامراته المبكرة في إنشاء الألعاب بين عامَي الثانية والثمانية، يُصغي إليها جميع الحاضرين بإعجابٍ وغالبًا بمتعة بل وحتى بمرحٍ، ما لم تكن الألعاب المأساوية، والتي ربما ينخرط المريض فيها بنفسه في التقدير الذاتي المُبَرَّر والعجرفة. بمجرد أن يكون قادرًا على القيام بذلك، فهو في طريقه للتخلي عما قد يكون نمطًا للسلوك يؤسف له، وتصير حاله أفضل كثيرًا من دونه. تلك هي أسباب محاولة وصف النموذج الأولي أو الطفلي في التوصيف الرسمي لِلُعبة.

4. وظيفة الألعاب:

نظرًا لمدى ضآلة فرصة وجود حميمية في الحياة اليومية، ولأن بعض أشكال الحميمية (خاصة إذا كانت شديدة) مستحيلة نفسيًّا بالنسبة إلى معظم الناس، تشغل ممارسة الألعاب معظم الوقت في الحياة الاجتماعية الجادة. من ثَم، تعتبر الألعاب ضرورية ومرغوبة في آنٍ واحد، والمشكلة الوحيدة هي ما إذا كانت الألعاب التي يلعبها الفرد تُقدِّم له أفضلَ عائدٍ. في هذه العلاقة يجب أن نتذكر أن السمة الأساسية للعبة هي ذروتها أو مكافأتها. الوظيفة الرئيسية للانتقالات التمهيدية هي إعداد الموقف للمكافأة، لكنها مصممة دائمًا لحصاد أقصى قدر ممكن من الرضا المسموح به في كل خطوة كمنتج ثانوي. وهكذا في «الأخرق» (عمل فوضى ثم الاعتذار)، فإن المكافأة والغرض من اللعبة هو الحصول على المغفرة التي يفرضها الاعتذار. ليست إراقة الأشياء وحروق السجائر سوى خطوات تؤدي إلى ذلك، لكن كل تجاوز من هذا القبيل يحوي متعته الخاصة. المتعة الناتجة من إراقة الأشياء، لا تجعل من الإراقة لعبة. الاعتذار هو الحافز الحاسم الذي يؤدي إلى النتيجة النهائية. من ناحية أخرى، ربما تكون الإراقة إجراءً مدمرًا ببساطة؛ جنوحًا ربما يكون ممتعًا.

ينطبق الأمر ذاته على لعبة «الكحولية». بغض النظر عن الأصل الفسيولوجي للحاجة إلى الشرب، إنْ وُجِد، فمن حيث تحليل اللعبة، الشرب

هو مجرد انتقال في لعبة يتم إجراؤها مع الأشخاص في البيئة. قد يجلب الشرب أنواعه الخاصة من المتعة، لكنه ليس جوهر اللعبة. يتضح هذا في الشكل المختلف «للكحولي الجاف»، والذي يتضمن الانتقالات ذاتها، ويؤدي إلى المكافأة نفسها، مثل اللعبة العادية ولكن يتم لعبها دون أي زجاجات (ص 93).

بعض الألعاب ضرورية بشكل مُلِح للحفاظ على الصحة لدى أفراد معينين، بالإضافة إلى وظيفتها الاجتماعية في تنظيم الوقت بشكل مُرضٍ. الاستقرار النفسي لهؤلاء الأشخاص متزعزع، ويتم الحفاظ على مواقفهم بشكل ضعيف، لدرجة أن حرمانهم من ممارسة ألعابهم قد يُغرِقهم في يأس لا رجعة فيه، بل وقد يؤدي بهم إلى الذهان. سيقاتل مثل هؤلاء الناس بشدة ضد أي انتقالات معاكسة. غالبًا ما يُلاحَظ هذا في المواقف الزوجية، عندما يؤدي التحسن النفسي لأحد الزوجين (أي التخلي عن الألعاب المدمرة) إلى تدهور سريع في الزوج الآخر، الذي كانت الألعاب بالنسبة إليه، لها أهمية قصوى في الحفاظ على التوازن. من ثَم، فمن الضروري توخي الحذر في تحليل اللعبة.

لحسن الحظ، فإن مكافآت الحميمية الخالية من الألعاب -والتي هي، أو يتوجب أن تكون، الشكل الأكثر كمالًا للحياة البشرية- عظيمة جدًّا، لدرجة أنه حتى الشخصيات المتوازنة بشكل غير مستقر يمكنها أن تتخلى بأمان وبهجة عن ألعابها إذا كان من الممكن العثور على شريك مناسب لعلاقة أفضل.

تعتبر الألعاب، على نطاق أوسع، مكونات متكاملة وديناميكية لخطة الحياة اللا واعية، أو سيناريو الحياة، لكل فرد. إنها تعمل على ملء الوقت في أثناء انتظاره للإشباع النهائي، وفي الوقت ذاته تعزز الأداء. نظرًا لأن الفعل الأخير في السيناريو يستدعي، بشكل مميز، إما معجزة أو كارثة، اعتمادًا على ما إذا كان السيناريو بنَّاءً أو هدَّامًا، فإن الألعاب المتناظرة، وفقًا لذلك، إما أن تكون بنَّاءة أو مُدمِّرة. يمكننا أن نقول باللغة الدارجة إن الفرد الذي يتم توجيه سيناريو حياته نحو «انتظار بابا نويل»، من المرجح أن يكون مسرورًا بالتعامل مع ألعاب، مثل: «يا إلهي، أنت رائع يا سيد مورغاترويد». بينما لو كان هناك

شخص لديه نص مأساوي موجه نحو: «انتظار حدوث التخشب الموتي(****)»، قد يلعب ألعابًا بغيضة مثل: «الآن تمكنت منك يا ابن العاهرة».

(****) تغيير يحدث -بعد الوفاة- في العضلات، يؤدي إلى تصلب عضلات الجسم، بسبب الغييرات الكيميائية في الألياف العضلية. المقصود هو أن يلعب بعض الأطفال لعبة التظاهر بالموت والتخشب. ((المترجم.

تجدر الإشارة إلى أن التعبيرات الدارجة، مثل تلك الموجودة في الجملة السابقة، هي جزء لا يتجزأ من تحليل اللعبة، وتستخدم بحرية في مجموعات العلاج النفسي التفاعلية والحلقات الدراسية. لقد تولَّد تعبير «انتظار حدوث التخشب الموتي» في حلم مريضة، قررَتْ فيه التأكد من فعل أشياء معينة «قبل أن يحدث التخشب الموتي». أشار مريض في مجموعة متطورة إلى ما أغفله المعالج: بصورة عملية؛ انتظار بابا نويل وانتظار الموت هما مترادفان. سنناقش مثل هذه التعبيرات الدارجة باستفاضة لاحقًا، لأن لها أهمية حاسمة في تحليل اللعبة.

5. تصنيف الألعاب:

ذكرنا بالفعل معظم المتغيرات المستخدمة في تحليل الألعاب واللهو، ويمكن استخدام أيٍّ منها في تصنيف الألعاب واللهو بشكل منهجي. تستند بعض التصنيفات الأكثر وضوحًا إلى العوامل التالية:

1. عدد اللاعبين: ألعاب ثنائية (امرأة باردة جنسيًّا)، وألعاب ثلاثية (فلتتشاجر أنت وهو)، ألعاب خماسية (الكحولية)، وألعاب متعددة اللاعبين (لماذا لا؟ - نعم، ولكن...).
2. العملة المستعملة: كلمات (الطب النفسي)، مال (المدين)، أجزاء الجسم (عمليات جراحية متعددة غير ضرورية).
3. الأنواع السريرية: هستيرية (إغراء)، الوسواس القهري (أخرق)، جنون العظمة (لماذا يجب أن يحدث هذا لي؟)، اكتئاب (ها أنا هناك مرة أخرى).
4. نطاقيًّا: فموي (كحولي)، شرجي (أخرق)، قضيبي (فلتتشاجر أنت وهو).
5. الديناميكية النفسية: رهابية (لولاك أنت)، وإسقاطية (ت ت إ)، واستبطانية (الطب النفسي).

6. غريزيًّا: تعذيب الذات (لولاك أنت)، وسادية (أخرق)، ومتعلق بإفراط ((رجل بارد جنسيًّا).

بالإضافة إلى عدد اللاعبين، هناك ثلاثة متغيرات أخرى كمية، غالبًا ما يكون من المفيد أخذها في الاعتبار:

1. المرونة: يمكن لعب بعض الألعاب، مثل: المدين والجراحات المتعددة بصورة صحيحة، بنوع واحد فقط من العملات، بينما البعض الآخر، مثل: الألعاب الاستعراضية، أكثر مرونة.

2. التشبث: يتخلى بعض الناس عن ألعابهم بسهولة، بينما يتشبث بها البعض الآخر.

3. الحدة: يلعب بعض الأشخاص ألعابهم بطريقة مريحة، والبعض الآخر بطريقة أكثر توترًا وعدوانية. تُعرَف الألعاب التي تُلعب بأنها ألعاب سهلة وصعبة، على التوالي.

تلتقي هذه المتغيرات الثلاثة لتجعل الألعاب لطيفة أو عنيفة. في الأشخاص المضطربين عقليًّا، غالبًا ما يكون هنالك تقدم ملحوظ في هذا الصدد، بحيث يمكن للمرء أن يتحدث عن مراحل. قد يلعب الفصامي المصاب بجنون العظمة، في البداية، لعبة مرنة وطليقة وسهلة من المرحلة الأولى «أليس هذا فظيعًا؟»، ويتقدم إلى مرحلة ثالثة غير مرنة وعنيدة وصعبة. تتميز المراحل في اللعبة بأنها كالتالي:

أ) لعبة من الدرجة الأولى، وهي لعبة مقبولة اجتماعيًّا في دائرة الممثل.

ب) لعبة من الدرجة الثانية، وهي لعبة لا ينتج منها تحطم دائم لا يمكن علاجه، إلا ما يُفضِّل اللاعبون إخفاءه عن العامة.

ج) لعبة من الدرجة الثالثة، وهي لعبة تُلعب من أجل الإبقاء وتنتهي في الجراحة، وقاعة المحكمة أو المشرحة.

يمكن أيضًا تصنيف الألعاب وفقًا لأيٍّ من العوامل المحددة الأخرى التي نوقشت في تحليل ل أ: الأهداف والأدوار والمزايا الأكثر وضوحًا. ربما يكون المرشح الأكثر احتمالًا لتصنيف علمي منهجي هو على أساس الموقف

الوجودي، ولكن يجب تأجيل مثل هذا التصنيف، بما أن معرفة هذا العامل لم تتقدم بعد بشكل كافٍ. إذا تعذر ذلك، فإن التصنيف الأكثر عملية في الوقت الحالي ربما يكون تصنيفًا اجتماعيًّا. هذا ما سيتم استخدامه في القسم التالي.

ملاحظات

يجب الاعتراف بالفضل لستيفن بوتر، لمناقشاته المتسمة بالتبصر وروح الدعابة، أو «الحيل»، في المواقف الاجتماعية اليومية(2)، وإلى ج. هـ. ميد لدراسته الرائدة لدور الألعاب في الحياة الاجتماعية(3). لقد تمت دراسة تلك الألعاب التي تؤدي إلى إعاقات نفسية بشكل منهجي في مؤتمرات سان فرانسيسكو للطب النفسي الاجتماعي منذ عام 1958، وقد اقترب ت. سزاسز(4) مؤخرًا من هذا القطاع من تحليل اللعبة. يتوجب مراجعة(5) كتاب الكاتب الحالي عن ديناميكيات المجموعة لبحث دور الألعاب في خط سير المجموعة.

المراجع:

1. Maurer, D. W., The Big Con, The Bobbs-Merrill Co., New York, 1940.

2. Potter, S., Theory and Practice of Gamesmanship, Rupert Hart-Davis,1947.

3. Mead, G. H., Mind, Self and Society, Cambridge University Press, 1935.

4. Szasz, T., The Myth of Mental Illness, Secker & Warburg, 1961.

5. Berne, E., The Structure and Dynamics of Organizations and Groups, Pitman Medical, 1963.

* * *

الجزء الثاني
قاموس الألعاب

مقدمة

هذه المجموعة كاملة حتى الآن (1962)، ولكننا نكتشف ألعابًا جديدة باستمرار. ما يبدو أحيانًا أنه مثال آخر للعبة معروفة، يتبين أنه لعبة جديدة تمامًا من خلال دراسة أكثر دقة، وما يبدو أنه لعبة جديدة، غالبًا ما يتبين أنه تنويع للعبة معروفة. تخضع عناصر التحليل الفردية للتغيير أيضًا مع تراكم المعرفة. على سبيل المثال، حيث توجد العديد من الخيارات الممكنة في وصف الديناميكيات، قد يتضح لاحقًا أن البيان المعطى لم يكن الأكثر إقناعًا. كلٌّ من قائمة الألعاب والعناصر الواردة في التحليلات مناسب للعمل السريري.

نوقشت بعض الألعاب وتحليلها بشكل موسع. الألعاب الأخرى التي تتطلب مزيدًا من الاستقصاء أو غير الشائعة أو ذات المدلول الواضح، مذكورة فقط باختصار. يُشار إلى الشخص «هو» بشكل عام باعتباره «الممثل»، أو يطلق عليه اسم «وايت»، بينما يُسمى الطرف الآخر «بلاك».

تُصنف الألعاب إلى عائلات حسب المواقف التي تحدث بشكل شائع: ألعاب الحياة- الألعاب الزوجية- ألعاب الحفلات- الألعاب الجنسية- ألعاب العالم السفلي. ثم يأتي قسم للمحترفين في ألعاب غرفة الاستشارات، وأخيرًا، بعض الأمثلة على الألعاب الجيدة.

1. تنويط:

سيتم استخدام الترميز التالي في البروتوكولات التحليلية.

الاسم: إذا كان للعبة اسم طويل، فسنستخدم اختصارًا مناسبًا في النص. عندما يكون للعبة أو لتنويعاتها أكثر من اسم، ستكون هناك إشارة مرجعية لها في فهرس الألعاب. يُفضَّل استخدام الاسم الكامل للعبة في التقارير الشفوية، بدلًا من اختصارها أو تسميتها المختَصَرة.

الفرضية: تُعاد الصياغة بشكل مقنع قدر الإمكان.

الهدف: يُمنح ذلك الخيار الأكثر جدوى، بناءً على خبرة الكاتب.

الأدوار: يُحدَّد دور الشخص في البداية بخط مائل «هو»، والذي نناقش اللعبة من وجهة نظره.

الديناميات: كما هي الحال مع الهدف.

أمثلة: (1) يعطي هذا توضيحًا للعبة كما كانت تُلعب في الطفولة؛ النموذج الأكثر صلة بالموضوع الذي يسهل التعرف عليه. (2) توضيح من الحياة الراشدة.

النموذج: يوضح هذا بإيجاز قدر الإمكان التفاعل الحرج أو التفاعلات على المستويين الاجتماعي والنفسي.

الانتقالات: إنها تعطي أقل عدد من المحفزات والاستجابات التفاعلية كما هو موجود في الممارسة. يمكن توسيعها أو تخفيفها أو زخرفتها إلى حدٍّ غير محدود في مواقف مختلفة.

المزايا: (1) نفسية داخلية: تحاول أن توضح كيفية مساهمة اللعبة في الاستقرار النفسي الداخلي. (2) نفسية خارجية: تحاول توضيحَ المواقف المثيرة للقلق أو الحميمية التي يتم تجنبها. (3) اجتماعية داخلية: تمنحنا العبارةَ الدالةَ المستخدَمة في اللعبة كما لُعبت مع المقربين. (4) اجتماعية خارجية: تعطينا العبارةَ المفتاحيةَ المستخدَمة في اللعبة المشتقة أو اللهو، والتي تُلعَب في دوائر أقل حميمية. (5) بيولوجي: تحاول وصفَ نوع الملاطفة الذي تقدمه اللعبة للأطراف المعنية. (6) وجودي: توضح الموقفَ الذي منه تُلعب اللعبة بشكل نموذجي.

الألعاب ذات القرابة: تعطي أسماءَ الألعاب المتممة والمخالفة والعكسية.

لا يمكن الحصول على فهمٍ كافٍ للعبة إلا في حالة العلاج النفسي. سيأتي الأشخاص الذين يلعبون ألعابًا مدمرة إلى المعالج أكثر بكثير من الأشخاص الذين يلعبون ألعابًا بنَّاءة. بالتالي، فإن معظم الألعاب التي تم فهمها جيدًا هي ألعاب مدمرة بشكل أساسي، ولكن يجب على القارئ أن يتذكر أن هناك ألعابًا بنَّاءة يلعبها أناس أوفر حظًّا. إذا أردنا ألَّا تصير فكرة الألعاب مبتذلة، كما هي الحال مع الكثير من المصطلحات النفسية، يجب التأكيد مرة أخرى على

أنها فكرة دقيقة للغاية؛ يتوجب تمييز الألعاب بوضوح، وفقًا للمعايير المحددة سابقًا، عن الإجراءات والطقوس واللهو والعمليات والمناورات والسلوكيات التي تنشأ من المواقف المختلفة. تُلعب اللعبة انطلاقًا من موقف، لكن الموقف وما يصاحبه من سلوك ليسا لعبة.

2. التعبيرات العامية الدارجة:

أمدَّنا المرضى بالكثير من التعبيرات العامية المستخدمة هنا. من شأن كلٍّ منها، إذا استُخدِمَ مع المراعاة الواجبة للتوقيت والحساسيات، أن يكون موضع تقدير وفهم ومتعة من قِبل اللاعبين. إذا بدا بعضها خاليًا من الاحترام، فالسخرية هنا موجهة ضد الألعاب وليس ضد الأشخاص الذين يلعبونها. الشرط الأول للتعبيرات العامية هو الملاءمة، وإذا كانت تبدو في كثير من الأحيان مسلية، فالسبب في ذلك يعود تحديدًا إلى أنها ضربت المسمار على الرأس(*****). على الرغم من أنني حاولت أن أُبيِّن في موضع آخر في مناقشة النعوت العامية الدارجة، فإن صفحة كاملة من الكلمات متعددة المقاطع، ربما لا يمكنها أن تُوضِّح المقصود بقدر تصريح مفاده أن امرأة معينة عاهرة، أو أن رجلًا معينًا أحمق(1). ربما نذكر الحقائق النفسية لأغراض أكاديمية في اللغة العلمية، ولكن قد يتطلب الإدراك الفعال للسعي العاطفي، في الممارسة، نهجًا مختلفًا. لذلك نحن نُفضِّل لعبة «أليس هذا فظيعًا؟»، على «العدوان الشرجي المُتصوَّر بطريقة لفظية». ليس للتعبير السابق معنى وتأثير أكثر ديناميكية فقط، ولكنه في الواقع أكثر دقة. وأحيانًا يتحسن الناس بشكل أسرع في الغرف المضيئة أكثر من تلك الباهتة.

(*****) (المترجم: مثل أمريكي ويُقصد به أنك قد أصبت الهدف).

المراجع

1. Berne, E., ‘Intution IV: Primal Images & Primal Judgments’, Psychiatric Quarterly, 29: 634-658, 1955.

6. ألعاب الحياة

لجميع الألعاب تأثير مهم وربما حاسم على مصائر اللاعبين في ظل ظروف اجتماعية عادية، لكن بعضها يوفر فرصًا أكثر من غيرها، من أجل مجرى طويل في الحياة، ومن المرجح أن يشمل المتفرجين الأبرياء بشكل نسبي. قد نسمي هذه المجموعة، بشكلٍ مناسب، ألعاب الحياة. إنها تشمل «الكحولي» و«المدين» و«اركلني» و«الآن تمكنت منك يا ابن العاهرة» و«انظر ما الذي جعلتني أفعله»، وتنويعاتها المختلفة الأساسية. إنها تندمج في جانب واحد مع الألعاب الزوجية، ومن ناحية أخرى مع ألعاب عالم الرذيلة والإجرام.

1. الكحولي

فرضية: في تحليل اللعبة لا يوجد شيء يُسمى إدمان الكحول أو «كحولي»، ولكن هناك دورًا يُسمى «الكحولي» في نوع معين من الألعاب. إذا كان اختلال الكيمياء الحيوية أو الاختلال الفسيولوجي هو المحرك الرئيسي للإفراط في الشرب -وذلك لا يزال أمرًا مطروحًا للبحث- من ثَم، فإن دراسة ذلك الأمر تنتمي إلى مجال الطب الداخلي. يهتم تحليل اللعبة بشيء مختلف تمامًا؛ ألا وهو أنواع التفاعلات الاجتماعية المرتبطة بمثل هذا الإفراط. من هنا جاءت «لعبة الكحولي».

إنها لعبة خماسية في إزهارها الكامل، على الرغم من أن الأدوار قد تكون مكثفة بحيث تبدأ وتنتهي كلعبة ثنائية. الدور الرئيسي الذي يقوم به الكحولي -الشخص الذي يُشار إليه بـ«هو»- يلعبه وايت. الدور الرئيسي الداعم هو دور المضطهِد، وعادة ما يلعبه أحد أعضاء الجنس الآخر؛ عادة الزوج أو الزوجة. الدور الثالث هو دور المنقذ، وعادة ما يلعبه شخص من الجنس ذاته، غالبًا طبيب الأسرة الصالح المهتم بالمريض وكذلك بمشكلات الشرب. في الموقف التقليدي، ينقذ الطبيب الكحولي بنجاح من عادته. يهنئون بعضهم بعد

أن يتوقف وايت عن الشرب لمدة ستة أشهر. في اليوم التالي يجدون وايت في البالوعة.

الدور الرابع هو دور الأبله أو الدمية. في الأدب، يلعب هذا الدور الرجل صاحب محل الطعام الذي يسمح لوايت بأن يأخذ شطيرة، بالدين، وربما فنجانًا من القهوة دون أن يضطهده أو يحاول إنقاذه. في الحياة، تلعب والدة وايت هذا بشكل متكرر. تمنحه المال وغالبًا ما تتعاطف معه بشأن الزوجة التي لا تفهمه. في هذا الجانب من اللعبة، مطلوب من وايت أن يُقدِّم بيانًا بطريقة معقولة عن حاجته إلى المال، من خلال خطةٍ ما يتظاهر كلاهما بأنهما يصدقانها، على الرغم من أنهما يعرفان ما الذي سينفق عليه حقًّا معظم الأموال. في بعض الأحيان ينزلق الأبله إلى دور آخر، وهو أمر مفيد لكنه ليس الأساسي: المحرِّض، «الشخص الطيب» الذي يُقدِّم الإمدادات من دون حتى أن يطلبها أحد منه: «تعالَ وتناول مشروبًا معي (وسوف تنحدر أسرع)».

المحترف المساعد في جميع ألعاب الشرب هو الساقي أو بائع الخمور. إنه يلعب الدور الخامس في لعبة «الكحولي»؛ القرين، المصدر المباشر للإمداد، الذي يفهم أيضًا حديث الكحولي، وهو بطريقة ما الشخص الأكثر أهمية في حياة أي مدمن. الفرق بين القرين واللاعبين الآخرين هو الفرق بين المحترفين والهواة في أي لعبة؛ يعرف المحترف متى يتوقف. عند نقطة معينة يرفض النادل الجيد أن يخدم الكحولي، والذي يُترك دون أي إمدادات ما لم يتمكن من إيجاد قرين أكثر تساهلًا.

في المراحل الأولى من لعبة «الكحولي»، يمكن للزوجة أن تلعب كل أدوار الدعم الثلاثة: تكون الأبله عند منتصف الليل؛ تقوم بخلع ملابسه، وإعداد القهوة له، وتركه يضربها. في الصباح؛ تكون المضطهِد حيث تُوبِّخه على شر طرقه. وفي المساء؛ تكون المُنقِذ حيث تستعطفه أن يتغير. في المراحل اللاحقة، بسبب التدهور العضوي في بعض الأحيان، من الممكن إعفاء المضطهِد والمنقذ، ولكن من الممكن التسامح معهما إذا كانا على استعداد أيضًا للعمل كمصدر للدعم. سوف يذهب وايت إلى دار الإرسالية ويتم إنقاذه

إذا استطاع الحصول على وجبة مجانية هناك، أو سيتعرض للتوبيخ، سواء كان هاويًا أو محترفًا، ما دام أنه يمكنه الحصول على صدقة بعد ذلك.

تشير الخبرة الحالية إلى أن المكافأة في لعبة «الكحولي» (كما هي سمة الألعاب بشكل عام) تأتي من الجانب الذي يعطيه أكثر المحققين أقل قدر من الاهتمام. في تحليل هذه اللعبة؛ الشرب هو نفسه مجرد متعة عرضية لها مزايا إضافية؛ الإجراء المؤدي إلى الذروة الحقيقية، وهي دوار الخمر. الأمر ذاته في لعبة الأخرق: إن صناعة الفوضى، التي تجذب أكبر قدر من الاهتمام، هي مجرد طريقة لإعطاء المتعة لوايت كي يفسح المجال لصلب الموضوع، وهو الحصول على المغفرة من بلاك.

بالنسبة إلى الكحولي، فإن الألم الجسدي الناتج من دوار الخمر ليس بنفس قدر العذاب النفسي. نوعًا اللهو المفضلان للأشخاص الشاربين هما «مارتيني»(*****) (كم عدد المشروبات المسكرة وكيف يتم خلطها؟)، و«الصباح التالي» (دعني أخبرك عن دوار الخمر الخاص بي). غالبًا ما يتم لعب «مارتيني» من قِبل الشاربين الاجتماعيين. يُفضِّل الكثير من مدمني الكحول جولة صعبة من «الصباح التالي»، وتُقدِّم لهم مجتمعات مثل الكحوليين المجهولين فرصةً غير محدودة لذلك.

(*****) مارتيني: هو شراب مسكر. (المترجم).

كلما زار مريض طبيبه النفسي بعد إسراف في الشرب، دعا نفسه ربما بكل أنواع الأسماء التي لم يقُل الطبيب النفسي أي شيء منها. لاحقًا، عندما يروي وايت عن هذه الزيارات في مجموعة علاجية، يقول، وهو راضٍ عن نفسه: إن الطبيب النفسي هو من أطلق عليه كل هذه الأسماء. في الجلسات العلاجية لا يُبدي المدمنون على الشراب اهتمامهم الأكبر بمسألة الشرب، ويبدو أنهم يذكرونها في الغالب مراعاة لمضطهديهم لا أكثر -بل يولون اهتمامهم الرئيسي بمعاناتهم اللاحقة. الهدف التفاعلي من الشرب -فضلًا عن السرور الشخصي الذي يجلبه- هو إنشاء وضع يمكن أن يُعنَّف فيه الطفل بشدة، ليس فقط من قِبل الوالد الداخلي ولكن من قِبل أي شخصيات أبوية، في البيئة، مهتمة بما يكفي بالإلزام. من هنا، فإن علاج هذه اللعبة لا ينبغي

عليه التركيز على الشرب، بل على الصباح التالي؛ الانغماس الذاتي في عقاب الذات. مع ذلك، هناك نوع من الأشخاص الذين يشربون بكثرة، ليس لديهم دوار الخمر، وهؤلاء الأشخاص لا ينتمون إلى الفئة الحالية.

هناك أيضًا لعبة «الكحولي الجاف»، والتي يمر فيها وايت عبر عملية التدهور المالي أو الاجتماعي دون زجاجة خمر، ويقوم بتسلسل الانتقالات ذاته، ويحتاج إلى طاقم الدعم نفسه. هنا، مرة أخرى، الصباح التالي هو جوهر المسألة. في الواقع، إن التشابه بين «الكحولي الجاف» و«الكحولي» المعتاد، يؤكد أن كلتيهما لعبة. على سبيل المثال، إجراء الفصل من الوظيفة هو نفسه في كلتيهما. «المدمن» مماثل«للكحولي»، ولكنه أكثر فسادًا ودرامية وإثارة وسرعة. يعتمد الأمر بشكل أكبر في مجتمعنا -على الأقل- على المضطهِد المتاح بسهولة، مع بلهاوات ومنقذين قليلين جدًّا، والقرين الذي يلعب دورًا أكثر مركزية.

هناك مجموعة متنوعة من المنظمات المشاركة في «الكحولي»، بعضها وطني أو حتى على نطاق دولي، والبعض الآخر محلي. ينشر كثير منها قواعد من أجل اللعبة. يشرح جميعهم تقريبًا كيفية لعب دور الكحولي: تناوُل مشروب قبل الإفطار، وصرْف الأموال المخصصة لأغراض أخرى... إلخ. إنهم يشرحون أيضًا وظيفة المنقذ. يستمر مدمنو الكحول المجهولون، على سبيل المثال، في لعب اللعبة الفعلية، ولكنهم يركزون على حث الكحولي على أخذ دور المنقذ. الكحوليون السابقون مفضلون لأنهم يعرفون كيف تسير اللعبة، وبالتالي، فهم مؤهلون بشكل أفضل للعب الدور الداعم عن الأشخاص الذين لم يلعبوا من قبل. تم الإبلاغ عن حالات من فرع من مدمني الكحول المجهولين، نفذ منها الكحوليون كي يعملوا، عندئذٍ استأنف الأعضاء الشرب، حيث إنه لم تكن هناك طريقة أخرى لمواصلة اللعبة في غياب الناس للإنقاذ(1).

هناك أيضًا منظمات مكرسة لتحسين مستوى الكثير من اللاعبين الآخرين. يمارس البعض الضغط على الزوجين لتحويل أدوارهما من المضطهِد إلى

المنقِذ. يتعامل الشيء الذي يبدو أنه الأقرب إلى النموذج النظري للعلاج مع ذرية المراهقين من الكحوليين. يتم تشجيع هؤلاء الشباب على الابتعاد عن اللعبة نفسها، بدلًا من مجرد تغيير أدوارهم.

يكمن العلاج النفسي للكحولي أيضًا في حمله على التوقف عن لعب اللعبة تمامًا، بدلًا من مجرد التغيير من دور إلى آخر. كان هذا ممكنًا في بعض الحالات، على الرغم من أنه من الصعب أن تعثر على شيء ما آخر مثير لاهتمام الكحولي كالاستمرار في لعبته. نظرًا لأن لدى الكحولي خوفًا تقليديًّا من الحميمية، قد يتعين على البديل أن يُكوِّن لعبة أخرى بدلًا من علاقة خالية من الألعاب. في كثير من الأحيان مَن يُسمون بمدمني الكحول المتعافين، ليسوا مثيرين كثيرًا في صحبتهم اجتماعيًّا، وربما يشعرون بنقص في الإثارة في حياتهم ويُغرَون باستمرار للعودة إلى طرقهم القديمة. المعيار الحقيقي «للتعافي من اللعبة» هو أن الكحولي السابق يجب أن يكون قادرًا على الشرب اجتماعيًّا دون تعريض نفسه للخطر. لن يُرضي محلل اللعبة العلاجَ بـ«الامتناع التام» المعتاد.

يتضح من وصف هذه اللعبة أن هناك إغراءً قويًّا للمنقذ ليلعب: «أنا أحاول فقط مساعدتك»، لأن المضطهد يلعب «انظر ما قد فعلت بي»، والأبله(*******) «جو الطيب». مع ظهور منظمات الإنقاذ التي تنشر فكرة أن إدمان الكحوليات مرض، تعلَّم الكحوليون أن يلعبوا «الساق الخشبية». يميل النظام، الذي يهتم بشكل خاص بمثل هؤلاء الأشخاص، إلى تشجيع ذلك في الوقت الحاضر. هذا التوكيد قد حوَّل المضطهِد إلى منقذ، من «أنا خاطئ» إلى «ماذا تتوقع من إنسان مريض؟» (جزء من الاتجاه في التفكير الحديث يبتعد عن الدين وينحو تجاه العلم). من وجهة نظر وجودية، فإن التحول مشكوك فيه، ومن وجهة نظر عملية يبدو أنه لم يفعل الكثير للحد من بيع الخمور لمن يشربون بكثرة. مع ذلك، لا يزال مدمنو الكحول المجهولون بالنسبة إلى معظم الناس أفضل بداية لعلاج الإفراط في التساهل.

(*******) في عالم الرذيلة والإجرام تعني كلمة «pasty»: «على ما يرام» أو «مُرضيًا»، وفيما بعد صارت الكلمة تشير إلى «أبله». (المترجم).

نقيض: كما هو معروف جيدًا فإن لعبة «الكحولي» عادة ما تُلعب بقوة، ومن الصعب التخلي عنها. في حالة واحدة، شاركت أنثى كحولية في مجموعة علاجية قليلًا حتى اعتقدت أنها تعرف ما يكفي عن الأعضاء الآخرين للمُضي قدمًا في لعبتها. عندئذٍ طلبت منهم أن يخبروها برأيهم فيها، ولأنها تصرفت على نحو دمث بما يكفي، قال كثيرون من الأعضاء أشياء لطيفة عنها، لكنها احتجَّت: «ليس هذا ما أريده. أريد أن أعرف ما هو رأيكم حقًّا». لقد أوضحت أنها كانت تسعى إلى تعليقات تحط من قدرها. رفضت النساء الأخريات اضطهادها، عندئذٍ رجعت إلى بيتها وأخبرت زوجها بأنها إذا تناولت مشروبًا آخر، فعليه إما أن يطلقها وإما أن يرسلها إلى المستشفى. وَعَدَها أن يفعل هذا، وفي ذلك المساء صارت ثملة وأرسلها إلى المصحة. هنا رفض الأعضاء الآخرون لعب الأدوار الاضطهادية التي كلَّفتهم بها وايت. لم تكن قادرة على التسامح مع هذا السلوك المتناقض، على الرغم من جهود الجميع لتعزيزه. بغض النظر عن البصيرة التي حصلت عليها بالفعل. في المنزل وجدت شخصًا كان مستعدًّا للعب الدور الذي طلبته.

مع ذلك، في حالات أخرى، يبدو أنه من الممكن تجهيز المريض بما يكفي للتخلي عن اللعبة، ومحاولة الوصول إلى علاج اجتماعي حقيقي، يرفض فيه المعالج أن ينحدر إلى مستوى لعب دور المضطهِد أو المنقذ. من السيئ للعملية العلاجية أن يُلعب دور الأبله من خلال السماح للمريض بالامتناع عن التزاماته المالية والتقيد بالمواعيد. الإجراء العلاجي الصحيح من وجهة النظر التفاعلية -بعد عمل تحضيري تمهيدي دقيق- هو أخذ الموقف التعاقدي الراشد، ورفض القيام بأيٍّ من الأدوار، على أمل أن المريض سيكون قادرًا، ليس فقط على تحمل الامتناع عن الشرب، ولكن أيضًا الامتناع عن لعب لعبته. إذا لم يستطع، فمن الأفضل إحالته إلى المنقذ.

التناقض صعب بشكل خاص، لأن مَن يشرب الخمر بكثرة يُعتبر في معظم الدول الغربية هدفًا مرغوبًا للاستنكار أو الاهتمام أو الكرم، ويميل الشخص الذي يرفض لعب أيٍّ من هذه الأدوار إلى إثارة السخط العام. قد يكون النهج

العقلاني أكثر إثارة، بالنسبة إلى المنقذين، عن الكحولي، مع عواقب وخيمة في بعض الأحيان للعلاج. كانت مجموعة من العاملين، في إحدى الحالات السريرية، مهتمة بجدية بلعبة «الكحولي»، وحاولت التوصل إلى علاجات حقيقية عن طريق تفكيك اللعبة بدلًا من مجرد إنقاذ المرضى. بمجرد أن صار هذا واضحًا، تم تجميدهم من قِبل اللجنة غير الرسمية التي دعَّمت العيادة، ولم يتم استدعاء أيٍّ منهم مرة أخرى للمساعدة في علاج هؤلاء المرضى.

الألعاب ذات القرابة: هناك لعبة على الهامش في «الكحولي» مثيرة للاهتمام تُدعى «إليك واحدة». اكتشف ذلك طالب متبصر في الطب النفسي الخاص بالعمل والصناعة. ذهب وايت وزوجته (مضطهدة، لا تشرب) في نزهة مع بلاك وزوجته (كلاهما أبله). يقول وايت لبلاك وزوجته: «إليكما واحدة». لو كانت لديهما واحدة، فهذا يعطي وايت حريةً للحصول على أربع أو خمس. ستكون اللعبة مكشوفة إذا رفض بلاك وزوجته. بحسب قواعد الشرب، سيكون وايت مُهانًا، وسيبحث عن المزيد من الرفاق المتوافقين في النزهة القادمة. ما يبدو على المستوى الاجتماعي كرمًا خاصًّا بالراشدين، هو على المستوى النفسي فعل وقح يحصل فيه طفل وايت على التدليل الوالدي من بلاك، من خلال رشوة مكشوفة على مرأى من السيدة وايت العاجزة عن الاحتجاج. في الواقع، نظرًا لأنها ستصير «عاجزة» عن الاحتجاج، توافق على الترتيب بأكمله، لأنها متشوقة في داخلها إلى استمرار اللعبة لكي تؤدي دور المضطهِد، تمامًا كما هي الحال مع السيد وايت بداخله كي يؤدي دور الكحولي. من السهل تخيُّل الاتهامات التي ستكيلها ضده في الصباح التالي بعد النزهة. يمكن أن يتسبب هذا الشكل المختلف في حدوث تعقيدات إذا كان وايت هو رئيس بلاك.

بشكل عام، فإن الأبله ليس سيئًا كما يوحي الاسم. غالبًا ما يكون الأبله أشخاصًا يشعرون بالوحدة، ولديهم الكثير ليربحوه من خلال التعامل بلطف مع الكحوليين. يصنع صاحب المحل، الذي يلعب لعبة «جو الطيب»، الكثير من

المعارف بهذه الطريقة، ويمكنه الحصول على سمعة طيبة في دائرته الاجتماعية؛ ليس فقط بصفته شخصًا كريمًا، ولكن أيضًا كراوي قصص جيد.

أحد أشكال «جو الطيب»، بشكل عرضي، هو الالتفاف لطلب النصيحة حول أفضل السبل لمساعدة الناس. هذا مثال على لعبة مرحة وبنَّاءة تستحق التشجيع. المناقض لها هو شخص مشاكس، يأخذ دروسًا في العنف أو يطلب النصيحة حول أفضل السبل لإيذاء الناس. على الرغم من أن الأذى لا يبلغ موضع التنفيذ أبدًا، فإن اللاعبين يتمتعون بامتياز الارتباط بأشخاص مشاكسين، يلعبون من أجل البقاء، ويمكنهم أن يستمتعوا بفخرهم المنعكس. هذا أحد أنواع ما يسميه الفرنسيون المتفاخر بالرذيلة.

تحليل:

فرضية: كم كنت سيئًا. انظر إنْ كان يمكنك إيقافي.

الهدف: عقاب الذات.

الأدوار: الكحولي، المضطهِد، المنقذ، الأبله، النسيب.

الديناميات: الحرمان الفموي.

أمثلة: (1) انظر إنْ كان يمكنك الإمساك بي. النماذج الأولية لهذه اللعبة يصعب الربط بينها بسبب تعقيدها. مع ذلك، فإن الأطفال، وعلى وجه الخصوص أطفال الكحوليين، يمرون غالبًا بالكثير من المناورات المميزة للكحوليين. «انظر إذا كان يمكنك إيقافي»، والتي تتضمن الكذب وإخفاء الأشياء وطلب تعليقات مُهينة، والبحث عن أشخاص متعاونين، وإيجاد جار خيِّر والذي سيقدم صدقات مجانية... إلخ. غالبًا ما يتم تأجيل عقاب الذات إلى سنوات لاحقة. (2) الكحولي ومن هم حوله.

النموذج الاجتماعي: راشد-راشد.

راشد: «أخبرني ما هو رأيك بي حقًّا أو ساعدني في التوقف عن الشرب».

راشد: «سأكون صريحًا معك».

النموذج النفسي: والد-طفل.

الطفل: «انظر إنْ كان يمكنك إيقافي».

الوالد: «يجب أن تتوقف عن الشرب لأن ...».

الانتقالات: (1) إثارة - اتهام أو مغفرة. (2) تساهل - غضب أو خيبة أمل.

المزايا: (1) نفسية داخلية: (أ) الشرب كإجراء - تمرد وطمأنينة وإشباع الرغبة. (ب) «الكحولي» كلعبة - عقاب الذات (محتمل). (2) نفسية خارجية: تجنب الجنس والأشكال الأخرى من الحميمية. (3) اجتماعية داخلية: انظر إنْ كان يمكنك إيقافي. (4) اجتماعية خارجية: «الصباح التالي» و«مارتيني» وأنشطة اللهو الأخرى. (5) بيولوجية: مقايضات المحبة والغضب بالتناوب. (6) وجودية: يريد الكل حرماني.

2. المدين:

فرضية: «المدين» أكثر من مجرد لعبة. إنها تميل في أمريكا إلى أن تصير سيناريو؛ خطة لحياة المرء بالكامل، تمامًا كما هي الحال في بعض أدغال إفريقيا وغينيا الجديدة(2)، هناك أقارب لشاب اشتروا له عروسًا بسعر باهظ، وجعلوه مدينًا لهم لسنوات مقبلة. يسود هنا التقليد ذاته، على الأقل في القطاعات الأكثر تحضرًا من البلاد، إلا أن مهر العروس يصير ثمن المنزل، وإذا لم يكن هناك سند من الأقارب، يقوم البنك بهذا الدور.

هكذا يشعر الشاب في غينيا الجديدة مع ساعة معصم قديمة تتدلى من أذنه لضمان النجاح، والشاب في أمريكا مع ساعة معصم جديدة ملفوفة حول ذراعه لضمان النجاح، أن لهما «هدفًا» في الحياة. لا يحدث الاحتفال الكبير أو الزفاف أو الاحتفال بمنزل جديد عندما يُسدَّد الدين، ولكن عندما يستدين المرء. ما يتم تأكيده في التلفزيون، على سبيل المثال، ليس هو الرجل الذي في منتصف العمر الذي سدد أخيرًا الرهن العقاري، ولكن الشاب الذي ينتقل إلى منزله الجديد مع عائلته، وهو يلوح بفخر بالأوراق التي وقَّعها للتوِّ، والتي ستُكبِّله معظم سنواته الإنتاجية. بعد أن سدد ديونه؛ الرهن العقاري ونفقات الكلية لأبنائه وتأمينه، يُنظر إليه على أنه مشكلة؛ «مواطن متقدم في العمر»، يجب على المجتمع أن يوفر له ليس فقط وسائل الراحة المادية، لكن «هدفًا»

جديدًا. كما هي الحال في غينيا الجديدة، إذا كان ذكيًّا جدًّا، فقد يصير دائنًا كبيرًا بدلًا من المدين العظيم، لكن هذا نادرًا ما يحدث نسبيًّا.

كما هو مكتوب: تزحف قملة على منضدة. لو انقلبت على ظهرها، يمكن للمرء أن يلاحظ الجهد الهائل الذي تبذله للوقوف على قدميها مرة أخرى. خلال هذه الفترة يكون لديها «هدف» في حياتها. عندما تنجح، يمكن للمرء أن يرى هيئة النصر على وجهها تقريبًا. عندما تنصرف، يمكن للمرء أن يتخيلها وهي تروي قصتها في اجتماع القمل التالي، وينظر إليها الجيل الأصغر بوصفها القملة التي نجحت في هذه الفعلة. مع ذلك، تختلط خيبة أمل قليلًا بعجرفتها. الآن وقد صارت على القمة، تبدو الحياة بلا هدف. ربما ستعود على أمل تكرار انتصارها. قد يكون من المفيد وضع علامة على ظهرها بالحبر لمعرفة ما إذا خاطرت بذلك أم لا. إن القمل حيوان شجاع. لا عجب أنه نجا لملايين السنين.

مع ذلك، فإن معظم الشباب الأمريكيين لا يأخذون قروضهم العقارية على محمل الجد إلا في أوقات الضغط. إذا كانوا مكتئبين أو كان الوضع الاقتصادي سيئًا، فإن التزاماتهم تجعلهم يستمرون، وربما تمنع بعضهم من الانتحار. في معظم الأوقات يلعبون لعبة خفيفة مثل «إذا لم يكن الأمر يتعلق بالديون»، لكن بخلاف ذلك يستمتعون بأنفسهم. قلة فقط هي التي تترك مسار اللعب الصعب للعبة «المدين».

عادة ما يلعب الأزواج الشباب «جرِّب واجمع» (ج و ا)، ويتضح كيفية إعداد اللعبة بحيث «يفوز» اللاعب بأي طريقة تسير بها اللعبة. يحصل الزوجان وايت على جميع أنواع السلع والخدمات عن طريق الائتمان؛ البسيطة أو الفاخرة، اعتمادًا على خلفياتهما وكيف تعلَّما اللعب من قبل آبائهما أو أجدادهما. إذا استسلم الدائن بعد جهود قليلة للجباية، فعندئذٍ يمكن للزوجين وايت أن يتمتعا بمكاسبهما دون عقوبة، وبهذا المعنى فإنهما يفوزان. إذا قام الدائن بمزيد من المحاولات الشاقة، فإنهما يستمتعان بلذة المطاردة، بالإضافة إلى مشترياتهما. يحدث الشكل الصعب للعبة إذا كان الدائن مصممًا على التحصيل. سيضطر إلى اللجوء إلى تدابير صارمة من أجل الحصول على

ماله. عادة ما يكون لهذا عنصر قسري؛ الذهاب إلى أصحاب عمل وايت أو الاقتراب من منزله في شاحنة صاخبة متوهجة، مكتوب عليها بأحرف كبيرة «»وكالة التحصيل».

عند هذه المرحلة، يحدث تحول. يعرف وايت الآن أنه -على الأرجح- عليه أن يدفع. ولكن بسبب العنصر القهري، الذي تم توضيحه في معظم الحالات من خلال «الحرف الثالث» من الجابي («إذا لم تظهر في مكتبنا خلال 48 ساعة...»)، يشعر وايت بشدة بأن غضبه مبرر. ينتقل الآن إلى شكل مختلف من «الآن تمكنت منك يا ابن العاهرة». في هذه الحالة يفوز بإثبات أن الدائن جشع وعديم الرحمة ونذل. أبرز ميزتين لهذا: (1) يُقوِّي ذلك الموقفَ الوجودي لوايت، الذي هو شكل مقنع من «كل الدائنين جشعين»، و(2) يُقدِّم مكسبًا اجتماعيًّا خارجيًّا كبيرًا، حيث إنه الآن في موقف يسمح له بأن يسيء إلى الدائن بشكل مكشوف أمام أصدقائه دون أن يفقد منزلته كـ«جو الجيد». قد يستغل أيضًا المزيد من المكاسب الاجتماعية الداخلية من خلال مواجهة الدائن نفسه. بالإضافة إلى هذا، فإن ذلك يُذكِّي استفادته من نظام الائتمان: إذا كانت هذه هي طريقة الدائنين، كما بيَّن الدائن نفسه، فلماذا أدفع لأي شخص؟

«أحيانًا تُلعَب «الدائن»، في شكل «جرِّب وانجُ من العقاب (ج و ا - ا م ع)، من قِبل المؤجرين الصغار. يتعرف لاعبو (ج و ا) ولاعبو (ج و ا - ا م ع) على بعضهم بيُسر، وبسبب المنافع التفاعلية المرتقبة والتسلية الموعودة، فإنهم يَسعدون سرًّا ويتشاركون بسهولة مع بعضهم. بغض النظر عمَّن سيفوز بالمال، فقد حسَّن كلٌّ منهم موقف الآخرين للعب «لماذا يحدث هذا دائمًا لي؟» بعد أن انتهى الأمر.

يمكن أن تكون للألعاب المالية عواقب وخيمة للغاية. إذا بدت هذه الأوصاف فكهة، كما يفعلون مع بعض الناس، فليس ذلك لأنها مرتبطة بأمور تافهة، لكن بسبب فضح الدوافع التافهة وراء الأمور التي تعلَّم الناس أن يأخذوها على محمل الجد.

نقيض: إن النقيض الواضح لـ(ج و ا) هو طلب السداد الفوري نقدًا. لكن لاعب (ج و ا) الجيد لديه طرق للالتفاف حول ذلك، وهو ما سيؤثر على الدائنين الهائجين بشدة. إن نقيض (ج و ا - ا م ع) هو السرعة والصدق. نظرًا لأن لاعبَي (ج و ا)، و(ج و ا - ا م ع) المجتهدَين، كلاهما محترف بكل ما تعنيه الكلمة من معنى، فإن الهاوي يبتعد عن اللعب ضدهما بقدر المخاطرة باللعب ضد مقامرين محترفين. على الرغم من أنه من النادر أن يفوز الهاوي، يمكنه على الأقل الاستمتاع بنفسه عندما يكون مشاركًا في إحدى هذه الألعاب. نظرًا لأن كليهما، من خلال العرف، يلعب بشدة، فلا شيء أكثر تنغيصًا على المحترفين من أن تكون لديه ضحية هاوٍ يضحك على النتيجة. يُستبعد هذا الأمر بشدة في الأوساط المالية. في الحالات المعلَنة للكاتب، فإن خداع المدين عندما يقابله المرء في الشارع أمر محير ومحبط ومربك بالنسبة إليه كما هي الحال عند لعب الضد «للأخرق» بالنسبة إلى «الأخرق».

3. اركلني:

فرضية: يلعب هذه اللعبة الرجال الذين يعادل أسلوبهم الاجتماعي ارتداء علامة مكتوب عليها «من فضلك لا تركلني». يكاد الإغراء ألَّا يُقاوم، وعندما تأتي النتيجة الطبيعية، يصرخ وايت بطريقة مثيرة للشفقة: «لكن اللافتة تقول: «لا تركلني»». ثم يضيف مرتابًا: «لماذا يحدث هذا دائمًا معي؟» (ل ي هـ د م). سريريًّا، قد تُدمَج أو تتنكر

ل ي هـ د م) في كليشيهات «الطب النفسي»: «كلما أتعرض لضغط، أرتبك». هناك عنصر واحد في لعبة (ل ي هـ د م) يأتي من الكبرياء المعكوسة: «مصائبي أفضل من مصائبك». غالبًا ما يوجد هذا العامل في حالات جنون العظمة.

لو كان الأشخاص الذين في محيطه ممنوعين من مهاجمته من خلال العطف: «أنا أحاول فقط مساعدتك»، أو العرف الاجتماعي، أو القواعد التنظيمية، يصير سلوكه أكثر وأكثر استفزازية حتى يتعدى الحدود ويجبرهم على الالتزام. أولئك هم الرجال الذين نُبِذوا، والمهجورون من الحبيبة، والخاسرون للوظائف.

اللعبة المناظرة بين النساء هي «مبتذل». في كثير من الأحيان يبذلن جهدًا كبيرًا كي يكن دنيئات بشكل أنيق. إنهن يتأكدن أن مكاسبهن لأجل أسباب «صالحة»، لا تزيد أبدًا كثيرًا على مستوى الكفاف. إذا كان لديهن مكسب غير متوقع، فهناك دائمًا شبان مغامرون يساعدونهن في التخلص من ذلك،

ويعطونهن في المقابل أسهمًا في ترويج عمل لا قيمة له أو ما يعادله. تُسمى هذه المرأة باللغة الدارجة: «صديقة الأم»، وهي على استعداد دائم لإعطاء نصيحة والدية حكيمة والعيش، بشكلٍ غير مباشر، على خبرة الآخرين. إن لعبة (ل ي هـ د م) الخاصة بهن صامتة، ويقترح فقط سلوكهن في النضال الشجاع: «لماذا يحدث هذا دائمًا معي؟».

يحدث شكل مثير للاهتمام من (ل ي هـ د م) في الأشخاص المتأقلمين جيدًا الذين يحصلون على مكافآت ونجاحات متزايدة، والتي غالبًا ما تتجاوز توقعاتهم الخاصة. هنا قد يؤدي (ل ي هـ د م) إلى تفكير جاد وبنَّاء ونمو شخصي بأفضل ما يعني، إذا كان يأخذ شكل «ما الذي فعلته حقًّا لأستحق هذا؟».

4. الآن تمكنت منك يا ابن العاهرة:

فرضية: من الممكن رؤية ذلك في الشكل التقليدي في لعب البوكر. يحصل وايت على ورق رابح مثل أربع أوراق من الآس. عند هذه النقطة، لو كان لاعبًا للعبة (أ ت م ي ا ع)، سيصير مهتمًّا أكثر بحقيقة أن بلاك واقع تمامًا تحت رحمته أكثر من كونه في وضع جيد في لعبة البوكر أو أنه يجلب المال.

احتاج وايت إلى تركيب بعض الأدوات الصحية، وراجَع التكاليف مع السباك بحرصٍ شديد قبل أن يأذن له بالعمل. حددا السعر واتفقا على أنه لن تكون هناك أي زيادة. عندما قدَّم السباك فاتورته، تضمنت بضعة دولارات إضافية لصمام غير متوقع وجب تركيبه؛ نحو أربعة دولارات في عملٍ يتكلف أربعمائة دولار. أصبح وايت محتدًّا، واتصل تلفونيًّا بالسباك، طالبًا منه تفسيرًا. لم يتنازل السباك. كتب وايت رسالة طويلة له، منتقدًا فيها نزاهته وأخلاقه، رافضًا أن يدفع الفاتورة حتى تُلغى التكاليف الإضافية. استسلم السباك في النهاية.

سرعان ما صار واضحًا أن وايت والسباك يلعب كلٌّ منهما ألعابًا. أدرك كل منهما إمكانيات الآخر في سياق مفاوضاتهما. أدى السباك حركته الاستفزازية عندما قدَّم فاتورته. نظرًا لأن وايت كان لديه وعد من السباك، فمن الواضح

أن السباك كان على خطأ. شعر وايت الآن بأن له الحق في التنفيس عن غضبه غير المحدود ضده. بدلًا من التفاوض، بكل بساطة، بطريقة محترمة تتناسب مع معايير الراشد التي وضعها لنفسه، ربما مع قليل من الانزعاج البريء، انتهز وايت الفرصة لتوجيه انتقادات شاملة لطريقة عيش السباك بأكملها. كان جدالهما، في الظاهر، جدال راشد لراشد، وهو جدال تجاري مشروع حول مبلغ معين من المال. على المستوى النفسي كان من والد لراشد؛ كان وايت يستغل اعتراضه التافه، لكن الذي يمكن الدفاع عنه اجتماعيًّا (موقف) للتنفيس عن الحنق المكبوت لسنوات كثيرة على خصمه المحتال، تمامًا كما فعلت والدته في موقف مماثل. سرعان ما أدرك موقفه الأساسي

ا ت م ي ا ا) وأدرك مدى سروره سرًّا بإثارة السباك. ثم تذكَّر أنه منذ) الطفولة المبكرة كان يبحث عن مظالم مماثلة، واستقبلها بفرح واستغلها بالقوة ذاتها. لقد نسي الاستفزاز الفعلي في الكثير من الحالات التي سردها، لكنه تذكر بتفصيل كبير مسار المعركة الناشئة. على ما يبدو أن السباك كان يلعب بعض الأشكال المختلفة من «لماذا يحدث هذا دائمًا معي؟» (ل ي هـ د م).

ا ت م ي ا ا) هي لعبة ثنائية وينبغي تمييزها عن «أليس هذا فظيعًا؟» (أ هـ ف). في (أ هـ ف) يسعى الممثل إلى مظالم من أجل تقديم شكوى بشأنها إلى طرف ثالث، مختلفًا لعبة ثلاثية: معتدٍ- ضحية- صديق مقرب. تُلعَب (أ هـ ف) تحت شعار «يحب البؤس الرفقة». عادة ما يكون الصديق المقرب شخصًا يلعب أيضًا (أ هـ ف). (ل ي هـ د م) هي لعبة ثلاثية أيضًا، ولكن هنا يحاول الممثل أن يُثبِت تفوقه في سوء الحظ ويستاء من المنافسة مع سيئي الحظ الآخرين. تُستثمر (ا ت م ي ا ا) في شكل احترافي ثلاثي مثل «لعبة بادجر». يمكن أيضًا لعبها كلعبة زوجية ثنائية في أشكال أكثر أو أقل إتقانًا.

نقيض: أفضل نقيض هو السلوك الصحيح. يتوجب ذكر البنية التعاقدية بالتفصيل في علاقةٍ مع لاعب (ا ت م ي ا ا) بشكل صريح في التفاصيل في

أول فرصة، والقواعد الصارمة المُتّقيد بها. يتوجب في الممارسة السريرية، على سبيل المثال، تسوية مسألة الدفع مقابل المواعيد الفائتة أو الإلغاءات بوضوح في الحال، ويجب اتخاذ احتياطات إضافية لتجنُّب الأخطاء في ضبط الحسابات. في حالة ظهور خلاف بسيط غير متوقَّع، فإن النقيض هو الإذعان بلباقة دون نزاع، حتى يحين الوقت الذي يكون فيه المعالج على استعداد للتعامل مع اللعبة. في تعاملات العمل في الحياة اليومية، يتم احتساب لاعبي (ا ت م ي ا ا) على أنهم مخاطر دائمًا. يجب معاملة زوجةِ مثلِ هذا الشخص باستقامة مهذبة، ويجب تجنُّب حتى أخف المغازلات أو التودد أو الاستخفاف، وبشكل خاص، إن بدا على الزوج أنه يشجع ذلك.

تحليل:

فرضية: الآن تمكنت منك يا ابن العاهرة.

الهدف: تبرير.

الأدوار: ضحية، معتدٍ.

الديناميات: غضب غيور.

أمثلة: (1) أمسكت بك هذه المرة. (2) زوج غيور.

النموذج الاجتماعي: راشد-راشد.

راشد: «انظر، لقد ارتكبت خطأ».

راشد: «الآن بعد أن لفت انتباهي لذلك، أظن أنني فعلت هذا».

النموذج النفسي: والد-طفل.

الوالد: «كنت أراقبك على أمل أن ترتكب زلة».

الطفل: «لقد أمسكت بي هذه المرة».

الوالد: «نعم، وسأجعلك تشعر بالقوة الكاملة لحنقي».

الانتقالات: (1) إثارة - اتهام. (2) دفاع - اتهام. (3) دفاع - عقاب.

المزايا: (1) نفسية داخلية: تبرير الغضب. (2) نفسية خارجية: تجنُّب مواجهة العيوب الخاصة. (3) اجتماعية داخلية: (ا ت م ي ا ا). (4) اجتماعية خارجية:

إنهم دائمًا يريدون مطاردتك لإيذائك. (5) بيولوجية: مقايضات الصراع، عادة بين نفس الجنس. (6) وجودية: لا يمكن الوثوق بالناس.

5. انظر ماذا جعلتني أفعل:

فرضية: هذه لعبة زوجية في شكلها الكلاسيكي، وهي في الواقع «منتهك الزواج»، ولكن يمكن أيضًا أن تُلعَب بين الآباء والأطفال وفي الحياة العملية.

(1) الدرجة الأولى من (ا م ج أ): ينغمس وايت، شاعرًا بالانطواء، في نشاطٍ ما يميل إلى عزله عن الناس. ربما كل ما يريده في الوقت الحالي هو أن يُترَك وشأنه. يأتي متطفل، كزوجته أو أحد أطفاله، إما للملاطفة أو ليسأله شيئًا، مثل: «أين يمكنني العثور على الكماشة طويلة الأنف؟»، تتسبب هذه المقاطعة في انزلاق إزميله أو فرشاة رسمه أو آلته الكاتبة أو مكواة اللحام. عندئذٍ يشتعل غضبًا على المتطفل ويصيح: «انظر ماذا جعلتني أفعل!»، حيث يتكرر هذا على مر السنين، تميل عائلته أكثر فأكثر إلى تركه بمفرده عندما يكون منشغلًا. بالطبع ليس المتطفل هو الذي «يُسبِّب» زلته، لكن سخطه الداخلي، ويصير سعيدًا جدًّا عندما يحدث ذلك لأنه يمنحه ذريعة لإخراج الزائر. لسوء الحظ، هذه لعبة يسهل جدًّا على الأطفال تعلمها، فيمكنها الانتقال بسهولة من جيل إلى جيل. تظهر الإرضاءات والمزايا الكامنة بشكل أكثر وضوحًا عند لعبها بشكل أكثر إغراءً.

(2) الدرجة الثانية من (ا م ج أ): إذا كانت (ا م ج أ) أساسًا لأسلوب حياة، بدلًا من مجرد استخدامها أحيانًا كآلية وقائية، يتزوج وايت امرأة تلعب «أنا أحاول فقط مساعدتك»، أو أحد أقاربها. من ثَم، يسهل عليه الخضوع لقراراتها. غالبًا ما يمكن القيام بذلك في مظهر المراعاة أو البطولة. ربما يتركها، باحترام ولطف، تقرر أين يذهبان لتناول العشاء أو أي فيلم تريد مشاهدته. إذا كانت الأمور تسير بشكل جيد، يمكنه الاستمتاع. إذا لم يكن كذلك، يمكنه أن يلومها بالقول أو التلميح: «لقد أشركتني في هذا»؛ تنويع مختلف بسيط لـ(ا م ج أ). أو قد يلقي بعبء القرارات المتعلقة بتربية الأبناء عليها، بينما يتصرف بصفته ظابط هيئة رسمية. إذا انزعج الأطفال، فيمكنه

لعب لعبة صريحة من (ا م ج أ). يضع هذا الأساس، على مر السنين، لإلقاء اللوم على الأم إذا كان الأطفال يسوءون، فلا تصير (ا م ج أ) غاية في حد ذاتها، لكنها مجرد عروض تنقل الرضا في الطريق إلى «أخبرتكِ بذلك» أو «انظري ما فعلتِ الآن»».

إن اللاعب المحترف الذي يتخذ من (ا م ج أ) نهجًا نفسيًّا له، سيستخدمها أيضًا في عمله. في (ا م ج أ) المهنية، تحل نظرة الاستياء الطويلة محل الكلمات. يطلب اللاعب «بطريقة ديمقراطية» أو كجزء من «الإدارة الجيدة» من مساعديه تقديم اقتراحات، وبهذه الطريقة قد يصل إلى موقف حصين، لإرهاب مرؤوسيه الصغار. يمكنه أن يلومهم على أي خطأ يرتكبه. عند استخدام ذلك ضد المرؤوسين الأعلى رتبة (إلقاء اللوم عليهم عند الأخطاء)، يصير ذلك أداة تدمير ذاتي، وقد يؤدي إلى إنهاء الخدمة أو الانتقال -في الجيش- إلى وحدة أخرى. في هذه الحالة، يكون ذلك هو أحد مكونات «لماذا يحدث هذا دائمًا معي؟» مع الأشخاص المستائين، أو «هنالك أعود مرة أخرى» مع المكتئبين. (كلاهما من عائلة «اركلني»).

الدرجة الثالثة من (ا م ج أ): قد يلعب المصابون بجنون العظمة (ا م ج (3) أ) بشكل قاسٍ ضد الأشخاص غير الحذرين بما يكفي لإعطائهم النصيحة (انظر «أنا أحاول فقط مساعدتك»). هنا قد يكون الأمر خطيرًا، بل وحتى مميتًا في حالات نادرة. تُكمِّل كل من «انظر ماذا جعلتني أفعل!» (ا م ج أ) و«لقد أشركتني في هذا» (ل أ ف هـ) الأخرى بشكل جيد، بحيث إن تجميع (ا م ج أ - ل أ ف هـ) هو أساس كلاسيكي لعقد لعبة المستتر في الكثير من الزيجات. يتضح هذا العقد من خلال التسلسل التالي:

بالاتفاق المتبادل، قامت السيدة وايت بإمساك دفاتر العائلة ودفعت الفواتير من الحساب الجاري المشترك، لأن السيد وايت كان «ضعيفًا في الأرقام». كل بضعة أشهر يتم إخطارهما بفرط في السحب المالي، وسيتعين على السيد وايت ضبط ذلك مع البنك. عندما بحثا عن مصدر الإشكالية، اتضح أن السيدة وايت أدت عملية شراء باهظة الثمن دون إخبار زوجها. عندما ظهر

هذا للنور، أمكن للسيد وايت أن يلعب
ل أ ف هـ) باهتياج، وتقبلت توبيخه باكيةً ووعدته بألَّا يحدث ذلك مرة أخرى.) سار كل شيء بسلاسة لفترة من الوقت، حتى ظهر وكيل الدائن فجأة وكأنه يطالب بدفع فاتورة طال استحقاقها. يستجوب السيد وايت زوجته بشأن ذلك وهو لم يسمع عن هذه الفاتورة شيئًا. عندئذٍ تلعب دور (ا م ج أ)، قائلة إن ذلك كان خطأه. نظرًا لأنه منعها من الإفراط في السحب من حسابهما، فإن الطريقة الوحيدة التي يمكنها من خلالها تغطية نفقاتهما كانت من خلال ترك هذا الالتزام الكبير غير مدفوع وإخفاء الدين عنه.

سُمِح لهذه الألعاب بالاستمرار لمدة عشر سنوات، على أساس أن كل حدث سيكون الأخير، وأنه من ذلك الحين فصاعدًا سيكون الأمر مختلفًا؛ وهو ما حدث فعلًا لبضعة أشهر. في أثناء العلاج حلَّل السيد وايت هذه اللعبة بذكاء دون أي مساعدة من المعالج، كما استنبط علاجًا فعالًا. بالاتفاق المتبادل، وضع هو والسيدة وايت جميع حسابات الوديعة وحسابهما البنكي باسمه. واصلت السيدة وايت تولِّي الدفاتر وعمل الشيكات، لكن السيد وايت رأى الفواتير أولًا وتحكم في المدفوعات الصادرة. بهذه الطريقة لا يمكن أن يكون هنالك إلحاح بتسديد دين أو فرط في السحب المالي، يحدث له. وهما الآن يتشاركان في العمل في الميزانية. بحرمانهما من إرضاءات ومزايا
ا م ج أ - ل أ ف هـ) شعر الزوجان وايت بحيرة من أمرهما في البداية، ثم) دُفعا للبحث عن أنواع أكثر انفتاحًا وبنيانًا للإشباع بعضهما مع بعض.

نقيض: نقيض الدرجة الأولى من (ا م ج أ) هو ترك اللاعب وشأنه، ونقيض الدرجة الثانية من (ا م ج أ) هو إعادة القرار إلى وايت. قد يتفاعل لاعب الدرجة الأولى بالشعور بالهجر، ولكن نادرًا ما يغضب. قد يصير لاعب الدرجة الثانية متجهمًا، إذا أُجبر على أخذ زمام المبادرة، بحيث تؤدي مناهضة (ا م ج أ) المنهجية إلى عواقب وخيمة. يجب وضع نقيض الدرجة الثالثة من (ا م ج أ) بين أيدٍ احترافية مختصة.

تحليل جزئي:

الهدف من هذه اللعبة هو التبرير. ديناميكيًّا، قد يكون الشكل المعتدل مرتبطًا بسرعة القذف، وهو الشكل القوي للغضب القائم على أساس قلق «الإخصاء». من السهل أن يكتسب الأطفال هذه اللعبة. المكسب النفسي الخارجي (تجنُّب المسؤولية) بارز، وغالبًا ما يتم تعجيل اللعبة من خلال التهديد بعلاقة حميمية وشيكة، لأن الغضب «المُبرَّر» يُقدِّم عذرًا جيدًا لتجنُّب العلاقات الجنسية. الموقف الوجودي هو: «أنا بريء».

ملاحظة

أتقدم بالشكر للدكتور رودني نيرس، وللسيدة فرانسيس ماتسون، من مركز العلاج والتعليم حول إدمان الكحول في أوكلاند، كاليفورنيا، وللدكتور كينيث إيفرتس، وللدكتور ر. ج. ستاريلز، وللدكتور روبرت جولدينج، وغيرهم، ممن لديهم اهتمام خاص بهذه المشكلة، على جهودهم المتواصلة في دراسة الكحولي» كلعبة، ولإسهاماتهم في المناقشة الحالية ونقدهم لها».

المراجع

1. Berne, E., A Layman’s Guide to Psychiatry & Psychoanalysis, Simon &Schuster, New York, 1957, p. 191.

2. Mead, M., Growing Up in New Guinea, Morrow, New York, 1951.

7. الألعاب الزوجية

يمكن أن تُشكِّل أي لعبة تقريبًا هيكلًا للحياة الزوجية والحياة الأسرية، ولكن البعض مثل: «لولاك أنت» تزدهر بشكل أفضل، أو لعبة «امرأة باردة جنسيًّا» يتم التسامح معها لفترة أطول، بموجب القوة القانونية للعلاقة الحميمة التعاقدية. بالطبع لا يمكن فصل الألعاب الزوجية إلا بشكل تعسفي عن الألعاب الجنسية؛ والتي سيتم تناولها في قسم منفصل. تلك الألعاب التي تتطور بشكل مميز إلى أكثر أشكالها نضجًا في العلاقة الزوجية تشمل: «المأزق»، و«قاعة المحكمة»، و«امرأة باردة جنسيًّا»، و«رجل بارد جنسيًّا»، و«منهكة»، و«لولاك أنت»، و«انظر كيف حاولت بشدة»، و«الحبيب».

1. المأزق:

فرضية: توضح لعبة المأزق، بشكل أكثر وضوحًا من معظم الألعاب، جانبها المناور ووظيفتها كعائقَين أمام العلاقة الحميمية. ومن المتناقض أنها تتكون من رفضٍ مخادع للَّعب الآخر لِلُعبة.

1. تقترح السيدة وايت على زوجها أن يذهبا لمشاهدة فيلم. يوافق السيد وايت.

2 أ. ترتكب السيدة وايت زلة «لا واعية». لقد ذكرت بشكل طبيعي تمامًا في سياق الحديث أن المنزل يحتاج إلى طلاء. هذا مشروع مكلف، وقد أخبرها وايت مؤخرًا أن مواردهما المالية متقلقلة. طلب منها عدم إرباكه أو مضايقته بأي نفقات استثنائية، على الأقل حتى بداية الشهر الجديد. إذن هذه لحظة غير مناسبة لتحسين حالة المنزل، فيرد وايت بوقاحة.

2 ب. بدلًا من ذلك؛ يوجه وايت المحادثة حول المنزل، مما يجعل من الصعب على السيدة وايت مقاومة إغراء القول إنه بحاجة إلى طلاء. يرد وايت بوقاحة، مثل الحالة السابقة.

3. تمتعض السيدة وايت وتقول إنه لو كان في حالة مزاجية سيئة، فلن تذهب إلى الفيلم معه، ومن الأفضل أن يذهب بمفرده. يقول، إذا كانت هذه

هي الطريقة التي تشعر بها حيال الأمر، فسيذهب بمفرده.

4. يذهب وايت إلى الفيلم (أو يخرج مع الأولاد)، تاركًا السيدة وايت في المنزل لرعاية مشاعرها المجروحة.

هناك تحايلان ممكنان في هذه اللعبة: أ. تعلم السيدة وايت جيدًا من الخبرة السابقة أنه ليس من المفترض أن تأخذ انزعاجه على محمل الجد. ما يريده حقًّا هو أن تُظهِر تقديرًا ما لعمله المجتهد لكسب قوت معيشتهما، عندئذٍ يمكنهما أن ينطلقا سعيدَين معًا. لكنها ترفض اللعب، وهو يشعر بخذلان شديد. يغادر ممتلئًا بخيبة الأمل والاستياء، بينما تبقى هي في المنزل وقد بدا أنها تعرضت لإيذاء، لكن بشعور سري بالانتصار.

ب. يعرف وايت جيدًا من الخبرة السابقة أنه ليس من المفترض أن يأخذ غضبها على محمل الجد. ما تريده حقًّا هو أن تصير الحبيبة؛ عندئذٍ يمكنهما أن ينطلقا سعيدَين معًا. لكنه يرفض اللعب، وهو عالم أن رفضه مخادع. يعرف أنها تريد أن يتملقها، لكنه يتظاهر بأنه لا يفعل ذلك. يغادر المنزل، وهو يشعر بالبهجة والارتياح، لكنه يبدو مظلومًا. لقد تركها تشعر بخيبة أمل واستياء.

في كل حالة من هذه الحالات، يكون موقف الفائز، من وجهة نظر ساذجة، غير قابل للإصلاح؛ كل ما فعله أو فعلته هو أخذ كل منهما لكلام الآخر بشكلٍ حرفي. يتضح هذا أكثر في (ب)، حيث إن وايت يأخذ رفض السيدة وايت بالذهاب بمعناه الظاهري. كلاهما يعرف أن ذلك خداع، لكنها منذ أن قالت ذلك، أصبحت في المأزق.

المكسب الأكثر وضوحًا هنا هو المكسب النفساني الخارجي. يجد كلاهما أفلامًا مثيرة جنسيًّا، ومن المتوقع إلى درجة تقل أو تكثر أن بعد عودتهما من المسرح، سيمارسان الحب. من ثَم فإن كان أيٌّ منهما يريد تجنب العلاقة الحميمية، يقوم بإعداد اللعبة في الحركة (2 أ) أو (2 ب). هذا تنويع للعبة «ضجة» مثير للسخط بشكل خاص. (انظر الفصل 9). يمكن للطرف «المظلوم»، بالطبع، تقديم حجة جيدة لعدم الرغبة في ممارسة الحب في حالة السخط المبرر، وليس للطرف الواقع في المأزق ملاذ.

نقيض: إنه بسيط بالنسبة إلى السيدة وايت. كل ما عليها فعله هو تغيير رأيها، وأخذ زوجها من ذراعه، مبتسمة، مذعنة له (التحول من حالة الأنا الطفلية إلى حالة الأنا الراشدة). الأمر أكثر صعوبة بالنسبة إلى السيد وايت، حيث إن السيدة وايت قد أخذت الآن زمام المبادرة، ولكن إذا راجع الموقف برمته، قد يكون قادرًا على انتزاعها بالملاطفة؛ أن تذعن له، إما كطفل عابس أجبر خاطره أو كشخص راشد؛ في حالة أفضل.

لقد اكتُشفت لعبة «المأزق» في شكل مختلف نوعًا ما كلعبة عائلية تتضمن الأطفال، حيث تماثل «الرابطة المزدوجة» التي وصفها باتسون ورفاقه(1). هنا يُوضع الطفل في مأزق، بحيث يكون كل ما يفعله خطأ. وفقًا لمدرسة باتسون، قد يكون هذا عاملًا مهمًّا في التسبب في مرض انفصام الشخصية. إذن باللغة الحالية، قد يكون الفصام نقيض الطفل في «المأزق». أكدت الخبرة في علاج مرضى الفصام الراشدين، من خلال تحليل اللعبة، هذا الأمر؛ أي أنه إذا تم تحليل لعبة «المأزق» العائلية لإظهار أن السلوك الفصامي كان ولا يزال مخصصًا لمواجهة هذه اللعبة، فإنه يحدث تقلص جزئي أو كلي في المريض المستعد بشكل مناسب.

يحدث الشكل اليومي من «المأزق» -الذي يلعبه جميع أفراد الأسرة، ومن المرجح أن يؤثر على تطور شخصية الأطفال الأصغر سنًّا- مع الوالدَين «الوالدين» الفضوليين. يتم حث الطفل أو الفتاة الصغيرة على أن تكون أكثر فائدة في المنزل، ولكن عندما يفعل ذلك، يجد الوالدان خطأ فيما يفعله. مثال منزلي على ذلك: «ملعون إذا فعلت ذلك وملعون إذا لم تفعل». قد يُسمى هذا «الارتباط المزدوج» بالنوع المعضلة «للمأزق».

يعمل «المأزق» في بعض الأحيان كعامل مسبب للمرض في الأطفال المصابين بالربو.

فتاة صغيرة: «هل تحبينني يا أمي؟».

الأم: «ما هو الحب؟».

تترك هذه الإجابة الطفل بلا ملاذ مباشر. إنها تريد التحدث بشأن الأمومة، وتحوِّل الأم الموضوع إلى فلسفة؛ ليست الفتاة الصغيرة معدة للتعامل معه. بدأت في التنفس بصعوبة. الأم منزعجة. بدأت أزمة ربو. تعتذر الأم وتبدأ «لعبة الربو» الآن في أخذ مسارها. لا يزال هذا «الربو»، وهو نوع من «المأزق»، بحاجة إلى مزيد من الدراسة.

يحدث أحيانًا في مجموعات العلاج شكل مختلف أنيق، والذي يمكن أن يُسمى «نوع راسل وايتهيد»، من «المأزق».

بلاك: «حسنًا، على أي حال، عندما نصير صامتين، لا يلعب أحد».

وايت: «قد يكون الصمت بحد ذاته لعبة».

ريد: «لم يلعب أحد اليوم».

وايت: «لكن قد يكون عدم ممارسة الألعاب في حد ذاته لعبة».

التناقض العلاجي أنيق بنفس القدر. المتناقضات المنطقية محرمة. عندما يُحرم وايت من هذه المناورة، تظهر مخاوفه الأساسية بسرعة على السطح.

ترتبط اللعبة الزوجية «حقيبة الغداء» ارتباطًا وثيقًا بـ«المأزق» من جهة، وبـ«المبتذل» من جهة أخرى. الزوج الذي يمكنه، بشكل حسن، تناول الغداء في مطعم جيد، يصنع لنفسه قليلًا من السندوتشات كل صباح، ويأخذها إلى المكتب في كيس ورقي. بهذه الطريقة يستهلك قشور الخبز وبقايا طعام العشاء وأكياسًا ورقية، تحتفظ بها زوجته له. يمنحه هذا سيطرة كاملة على الشؤون المالية للأسرة، فمن هي هذه الزوجة التي تجرؤ على شراء شال المنك في مواجهة مثل هذه التضحية بالنفس؟ يجني الزوج منافع أخرى متعددة، مثل امتياز تناول الغداء بمفرده ومتابعة عمله في أثناء ساعة الغداء. هذه لعبة بنَّاءة من نواحٍ كثيرة، كان من الممكن أن يوافق عليها بنجامين فرانكلين، لأنها تُشجِّع فضائل التوفير والعمل الجاد والالتزام بالمواعيد.

2. قاعة المحكمة:

فرضية: تنتمي هذه اللعبة، بشكل وصفي، إلى فئة الألعاب التي تجد أكثر تعبيراتها ازدهارًا في القانون، والتي تتضمن «الساق الخشبية» (ادعاء الجنون)

و«المدين» (الدعوى المدنية). من الناحية السريرية، يُنظر إلى ذلك غالبًا في المشورة الزوجية ومجموعات العلاج النفسي الزوجي. في الواقع، تتكون بعض مجموعات المشورة الزوجية من لعبة ثابتة لـ«قاعة المحكمة»، حيث لا يتم حل أي شيء، لأن اللعبة لا تتوقف أبدًا. في مثل هذه الحالات يصير من الواضح أن المشير أو المعالج يشارك بشدة في اللعبة دون أن يدري ذلك.

يمكن لعب «قاعة المحكمة» بأي عدد، ولكنها في الأساس ثلاثية؛ مع المدَّعِي والمدَّعَى عليه والقاضي، متمثلة في الزوج والزوجة والمعالج. إذا تم لعبها في مجموعة علاجية أو عبر الراديو أو التلفزيون، فسيتم تمثيل أعضاء الجمهور الآخرين بصفتهم هيئة المحلفين. يبدأ الزوج بنبرة حزينة: «دعني أخبرك بما فعلته (اسم الزوجة) بالأمس. أخذت...» إلخ، إلخ. عندئذٍ تجيب الزوجة بشكل دفاعي: «ها هي الطريقة التي كان عليها الأمر بالفعل... بالإضافة إلى هذا، كان قبل ذلك بقليل... وعلى أي حال في الوقت الذي كنا فيه...» إلخ. يضيف الزوج بشجاعة: «حسنًا، يسعدني أن لديكم فرصة لسماع كلا جانبَي القصة. أريد فقط أن أكون أمينًا». عند هذه النقطة، يقول المشير بترو: «يبدو لي أنه إذا أخذنا في الاعتبار...» إلخ، إلخ. إذا كان هناك جمهور، فقد يلقي المعالج عليهم بـ: «حسنًا، دعونا نسمع إلى ما ينبغي أن يقوله الآخرون». أو، لو كانت المجموعة بالفعل مدربة، سيلعبون دور هيئة المحلفين دون أي تعليمات منه.

نقيض: يقول المعالج للزوج: «أنت محق تمامًا!». إذا استرخى الزوج برضا أو انتصار، يسأل المعالج الزوج: «ما هو شعورك حيال قولي هذا؟». يجيب الزوج: «شعور جيد». ثم يقول المعالج: «في الواقع، أشعر أنك مخطئ». سيقول الزوج، إذا كان صادقًا: «كنت أعرف ذلك طوال الوقت». إذا لم يكن صادقًا، فسيُظهِر بعض ردود الفعل التي تجعل من الواضح أن اللعبة قيد التقدم. ثم يصير من الممكن الخوض في الأمر أبعد من ذلك. يكمن عنصر اللعبة في حقيقة أنه بينما يطالب المدعي صراحةً بالنصر، فإنه يعتقد بشكل أساسي أنه مخطئ.

بعد جمع المواد السريرية الكافية لتوضيح الموقف، يمكن منع اللعبة بمناورة تعد واحدة من أكثر المناورات روعة في فن التناقضات بالكامل. يضع المعالج قاعدة تحظر استخدام الشخص الثالث (نحويًّا) في المجموعة. يمكن للأعضاء فقط، من الآن فصاعدًا، مخاطبة بعضهم لبعض مباشرة باسم «أنت»، أو التحدث عن أنفسهم باسم «أنا»، لكن لا يمكنهم القول: «دعني أخبرك عنه» أو «دعني أخبرك عنها». يتوقف الزوجان تمامًا، في هذه المرحلة، عن ممارسة الألعاب في المجموعة، أو ينتقلان إلى «حبيبي»؛ وهو تحسن بشكلٍ ما، أو تبني «أضِف إلى ذلك» التي لا تساعد على الإطلاق. «حبيب قلبي» موصوفة في فصل آخر (ص 140). يُقدِّم المدعي في «أضِف إلى ذلك» اتهامًا تلو الآخر. يرد المدعى عليه على كل اتهام: «يمكنني أن أشرح». لا يولي المدعي أي اهتمام للشرح، ولكن بمجرد توقف المدعى عليه، يبدأ في لائحة اتهام تالية بـ«أضِف إلى ذلك» أخرى، والتي يتبعها شرح آخر؛ تبادل نموذجي لوالد-طفل.

تُلعَب «أضف إلى ذلك» بشكل مكثف من قبل المدعَى عليهم بجنون العظمة. بسبب حرفيتهم، من السهل عليهم، بشكل خاص، إحباط المُتهِمين الذين يعبرون عن أنفسهم بعبارات فكاهية أو مجازية. بشكل عام، تعد الاستعارات من أكثر الفخاخ وضوحًا التي يجب تجنبها في لعبة «أضف إلى ذلك».

من السهل ملاحظة «قاعة المحكمة» في شكلها اليومي، عند الأطفال كلعبة ثلاثية بين شقيقين وأحد الوالدين. «لقد أخذت الحلوى مني يا ماما». «نعم، لكنه أخذ دميتي، وقبل ذلك كان يضربني، وعلى أي حال، لقد وعد كلانا بمشاركة الحلوى».

تحليل:

فرضية: يتوجب أن يقولوا إنني على حق.

الهدف: الطمأنينة.

الأدوار: المدعِي، والمدعَى عليه، والقاضي (و/ أو هيئة المحلفين).

الديناميات: تنافس بين الأشقاء.

أمثلة: (1) تشاجر الأطفال، وتدخل الوالدان. (2) المتزوجان، وطلب المساعدة»».

النموذج الاجتماعي: راشد-راشد.

راشد: «هذا ما فَعلَته بي».

راشد: «هذه هي الحقائق».

النموذج النفسي: طفل-والد.

الطفل: «أخبرني أنني على حق».

الوالد: «هذا الشخص على حق» أو «كلاكما على حق».

الانتقالات: (1) رفع الشكوى - الدفاع. (2) نقض ملفات المدعِي أو التنازل أو بادرة حسن النية. (3) قرار القاضي أو تعليمات هيئة المحلفين. (4) إصدار القرار النهائي.

المنافع: (1) نفسية داخلية: إسقاط الذنب. (2) نفسية خارجية: الإعفاء من الذنب. (3) اجتماعية داخلية: «حبيب قلبي»، و«أضف إلى ذلك»، و«ضجة»... وغيرها. (4) اجتماعية خارجية: «قاعة المحكمة». (5) بيولوجية: ملاطفة القاضي وهيئة المحلفين. (6) وجودية: موقف اكتئابي - أنا مخطئ دائمًا.

3. امرأة باردة جنسيًّا:

فرضية: غالبًا ما تكون هذه اللعبة زوجية، لأنه من الصعب تصور أن يوفر الاتصال غير الرسمي الفرص والامتيازات المطلوبة على مدى فترة زمنية كافية، أو أن مثل هذا الاتصال سيستمر في مواجهة ذلك.

يتقرب الزوج من زوجته فتصده. بعد محاولات متكررة، تقول له إن كل الرجال وحوش، وهو لا يحبها حقًّا، أو لا يحبها لنفسها، وإن كل ما يهتم به هو الجنس. يكف عن ذلك لبعض الوقت، ثم يحاول مرة أخرى والنتيجة هي نفسها. في النهاية يتقبل الأمر بصمت ولا يتقرب منها مرة أخرى. بمرور الأسابيع أو الأشهر، تصير الزوجة جافة بشكل متزايد وفي بعض الأحيان

غافلة. تسير في غرفة النوم بنصف ملابسها أو تنسى مناشفها النظيفة عندما تستحم حتى يضطر إلى إحضارها لها.

قد تميل إلى مغازلة رجال آخرين في الحفلات، إذا لعبت لعبة شديدة أو شربت بكثرة. يستجيب أخيرًا إلى هذه الاستفزازات ويحاول مرة أخرى. تصده مرة أخرى ويتبع ذلك لعبة «ضجة» التي تشمل سلوكهما الأخير وأزواجًا آخرين وحماهما وأمورهما المالية وإخفاقاتهما وينتهي ذلك بباب يُغلق بعنف.

يتخذ الزوج هذه المرة قراره بأن الأمر قد انتهى، وأنهما سيجدان تسوية مؤقتة من دون جنس. تمر شهور. يرفض إظهار الإهمال الذي تقوم به زوجته ومناورة المنشفة المنسية. تصير الزوجة جافة وأكثر نسيانًا بشكل أكثر استفزازية، لكنه لا يزال يقاوم. في إحدى الأمسيات اقتربت منه بالفعل وقبَّلته. في البداية لم يستجِب، متذكرًا قراره، ولكن سرعان ما تبدأ الطبيعة في اتخاذ مسارها بعد المجاعة الطويلة، ظانًّا في ذلك الوقت أن عليه فعل ذلك. لم تَصُد تقدمه الأول المتردد. يصير أكثر جرأة. تتراجع الزوجة في اللحظة الحرجة وتبكي: «انظر ماذا قلت لك! كل الرجال وحوش. كل ما أردته هو العاطفة، لكن كل ما تهتم به هو الجنس!». عند هذه المرحلة قد تتخطى اللعبة التالية «ضجة» المراحل الأولية لسلوكهما الأخير وأصهارهما، وتذهب مباشرة إلى المشكلة المالية.

تجدر الإشارة إلى أنه بالرغم من اعتراضاته، فإن الزوج عادة ما يكون خائفًا من العلاقة الجنسية الحميمية مثل زوجته، وقد اختار رفيقته بعناية لتقليل خطر إنهاك فحولته المزعجة، وبهذا يمكنه الآن إلقاء اللوم عليها.

تلعب هذه اللعبة، في شكلها اليومي، سيدات غير متزوجات من مختلف الأعمار، والتي سرعان ما تُكسِبهن لقبًا دارجًا شائعًا. في حالتهن، غالبًا ما «تمتزج معهن هذه اللعبة مع لعبة السخط، أو «إغراء».

نقيض: هذه لعبة خطيرة، والنقائض المحتملة لها الخطورة ذاتها. اتخاذ عشيقة هو مقامرة. قد تتخلى الزوجة عن اللعبة في مواجهة مثل هذه المنافسة المحفزة، وتحاول بدء حياة زوجية طبيعية. ربما بعد فوات الأوان

من ناحية أخرى، قد تستخدم العلاقة الغرامية، غالبًا بمساعدة محامٍ، كذخيرة ضد الزوج في لعبة «الآن تمكنت منك يا ابن العاهرة». لا يمكن التنبؤ بالنتيجة بالقدر ذاته إذا خضع الزوج للعلاج النفسي ولم تفعل الزوجة ذلك. قد تنهار لعبة الزوجة بازدياد قوة الزوج، مما يؤدي إلى تسوية أكثر صحة. لكن إذا كانت لاعبة قوية، قد يؤدي التحسن من جانبه إلى الطلاق. أفضل حل، إذا كان متاحًا، هو أن يذهب كلا الطرفين إلى مجموعة زوجية تفاعلية، حيث يمكن كشف المنافع الكامنة للعبة وعلم الأمراض الجنسي الجوهري. قد يصير كلا الزوجين، مع هذا التأهيل، مهتمًّا بالعلاج النفسي الفردي المكثف. قد يؤدي ذلك إلى زواج جديد نفسي. إذا لم يكن الأمر كذلك، فقد يقوم كل طرف على الأقل بإعادة تعديل أكثر منطقية للموقف مما قد يكون عليه خلاف ذلك.

إن النقيض اللائق للشكل اليومي هو إيجاد رفيق اجتماعي آخر. بعض المتناقضات الأكثر دهاءً أو أكثر وحشية فاسدة، بل وحتى إجرامية.

ألعاب ذات قرابة: اللعبة المقابلة «رجل بارد جنسيًّا»، وهي أقل شيوعًا، لكنها تأخذ المسار العام ذاته مع بعض الاختلافات في التفاصيل. تعتمد النتيجة النهائية على مخطوطة حياة الأطراف المعنية.

النقطة الحاسمة لـ«امرأة باردة جنسيًّا» هي المرحلة النهائية من «ضجة». بمجرد أن تأخذ مجراها، تصير العلاقة الحميمية الجنسية غير واردة في المسألة، لأن كلا الطرفين يستمد رضا فاسدًا من «ضجة» ولا يحتاج أحدهما إلى مزيد من الإثارة الجنسية من الآخر. من ثَم فإن أهم عنصر في مقاومة «امرأة باردة جنسيًّا» هو إضعاف «ضجة». يترك هذا الأمر الزوجة في حالة من عدم الرضا الجنسي، والتي قد تكون حادة لدرجة أنها ستصير أكثر امتثالًا. تُميز المنفعة الناتجة من «ضجة» بين «امرأة باردة جنسيًّا» و«اضربني يا أبي»، حيث «ضجة» هي جزء من الملاطفة. تحل «ضجة» في «امرأة باردة جنسيًّا» محل الفعل الجنسي نفسه. من ثَم فإن «ضجة» في «اضربني يا أبي» هي حالة من الفعل الجنسي؛ نوع من التعاويذ الذي يزيد الإثارة، بينما في «امرأة باردة جنسيًّا» تنتهي الواقعة بمجرد حدوث «ضجة».

مورست لعبة شبيهة مبكرة لـ«امرأة باردة جنسيًّا» من قِبل الفتاة الصغيرة المتعجرفة التي وصفها ديكنز في روايته: الآمال العظيمة. تخرج الفتاة في ثوبها المنشى وتطلب من الطفل الصغير أن يصنع لها فطيرة من الطين. ثم تسخر من يديه وملابسه المتسخة وتقول له كم هي نظيفة.

تحليل:

فرضية: الآن تمكنت منك يا ابن العاهرة.

هدف: التبرير.

الأدوار: زوجة قويمة - زوج مستهتر.

ديناميات: حسد القضيب(********).

(********) يفترض التحليل النفسي حسدًا من قِبل المرأة تجاه الرجل لامتلاك القضيب. :«Penis envy» (افترض فرويد ذلك لتفسير بعض الجوانب في السلوك الأنثوي. (المترجم

أمثلة: (1) شكرًا لك على فطيرة الطين أيها الصبي الصغير القذر. (2) زوجة باردة جنسيًّا استفزازية.

نموذج اجتماعي: والد-طفل.

الوالد: «إنني أمنحك الإذن لعمل فطيرة طينية لي (قبلني)».

الطفل: «أحب ذلك».

الوالد: «انظر الآن كم أنت قذر!».

نموذج نفسي: طفل-والد.

الطفل: «لنرَ إذا كان يمكنك إغرائي».

الوالد: «سأحاول، إذا أوقفتني».

الطفل: «انظر، أنت من بدأت ذلك».

الانتقالات: (1) إغراء - استجابة. (2) رفض - استسلام. (3) استفزاز - استجابة. (4) رفض - ضجة.

منافع: (1) نفسية داخلية: التحرر من الذنب بسبب التخيلات السادية. (2) نفسية خارجية: تجنب العرض والاختراق المخيفَين. (3) اجتماعية داخلية: «ضجة». (4) اجتماعية خارجية: ماذا تفعل مع الأولاد الصغار القذرين

(الأزواج)؟ (5) بيولوجية: اللعب الجنسي المكبوت وتبادل العراك. (6) وجودية: أنا نقي.

4. منهكة:

فرضية: هذه لعبة تلعبها ربة المنزل المنهكة. يتطلب وضعها أن تكون ماهرة في عشر أو اثني عشر عملًا مختلفًا، أو يُذكَر خلاف ذلك؛ أنها تُنفذ عشرًا أو اثني عشر دورًا مختلفًا بتميز. تظهر من وقت لآخر قوائم شبه مرحة لهذه الأعمال أو الأدوار في ملاحق يوم الأحد: عشيقة، أم، ممرضة، خادمة، إلخ. نظرًا لأن هذه الأدوار عادة ما تكون متضاربة ومرهقة، فإن فرضها يؤدي على مدار سنوات إلى الحالة المعروفة رمزيًّا باسم «ركبة ربة المنزل» (حيث يتم استخدام الركبة للتأرجح والحك والرفع والقيادة وما إلى ذلك)، والتي تتلخص أعراضها بإيجاز في الشكوى: «أنا متعبة».

الآن، إذا كانت ربة المنزل قادرة على تحديد وتيرة الأمور وبلوغ ما يكفي من الرضا عن حب زوجها وأطفالها، فلن تخدم فقط بل ستستمتع بسنواتها الخمس والعشرين، وترافق أصغر طفل لديها إلى الكلية، بألمٍ من الوحدة. لكن إذا كانت مدفوعة من قِبل والدها الداخلي ودعاها الزوج الناقد للمساءلة، والذي اختارته لهذا الغرض، ومن جانب آخر، هي غير قادرة على الحصول على الرضا الكافي من محبة أسرتها، فقد تكبر بمزيد ومزيد من التعاسة. قد تحاول في البداية مواساة نفسها بمنافع «لولاك أنت» و«عيب» (وفي الواقع، قد تتراجع أي ربة منزل عن ذلك عندما تصير الأمور صعبة) ولكن سرعان ما تفشل هذه الألعاب في جعلها تستمر. عندئذٍ يصير عليها أن تجد مخرجًا آخر، وهذه هي لعبة «منهكة».

فرضية هذه اللعبة بسيطة. إنها تأخذ على عاتقها كل ما يأتي، وتطلب المزيد. توافق على انتقادات زوجها وتقبل جميع مطالب أطفالها. إذا كان عليها التسلية في العشاء، فهي لا تشعر فقط أنه يتوجب عليها أن تعمل بشكل لا تشوبه شائبة كمحادِثة وسيدة منزل العائلة وخادمة ومصممة ديكور داخلي ومتعهدة حفلات وفتاة فاتنة وملكة عذراء ودبلوماسية، لكنها ستتطوع

أيضًا في ذلك الصباح لخبز كعكة وأخذ الأطفال إلى طبيب الأسنان. إذا شعرت بالفعل بالإنهاك، فإنها تجعل اليوم أكثر إنهاكًا. ثم في منتصف فترة ما بعد الظهر، تنهار بشكل مُبرَّر ولا تفعل شيئًا. إنها تخذل زوجها وأولادها وضيوفها ويُضاف لوم الذات إلى بؤسها. بعد أن يحدث هذا مرتين أو ثلاث مرات، يصير زواجها في خطر، ويشعر الأطفال بالارتباك. تفقد بعضًا من وزنها ويصير شعرها أشعث ووجهها شاحبًا وحذاؤها باليًا. عندئذٍ تظهر في مكتب الطبيب النفسي، مستعدة للدخول إلى المستشفى للعلاج.

نقيض: التناقض المنطقي بسيط؛ يمكن للسيدة وايت أن تنفذ كل دور من أدوارها على التوالي خلال الأسبوع، لكن يجب عليها أن ترفض لعب دورين أو أكثر في وقت واحد. عندما تقيم حفل كوكتيل، على سبيل المثال، يمكنها أن تلعب دور الممون أو الخادمة، ولكن ليس كلا الدورَين. إذا كانت تعاني فقط من ركبة ربة المنزل، فقد تتمكن من تقييد نفسها بهذه الطريقة.

لكن إذا بهذا لعبت بالفعل لعبة «منهكة»، يصير من الصعب عليها الالتزام بالمبدأ. في هذه الحالة يتم اختيار الزوج بعناية. إنه رجل عاقل مختلف، سينتقد زوجته إذا لم تتحلَّ بالكفاءة التي يعتقد أن والدته اتسمت بها. في الحقيقة، لقد تزوجت بتصوره عن والدته الذي خلَّده الوالد فيه، وهو ما يشبه خيالها عن والدتها أو جدتها. بعد أن وجدت شريكًا مناسبًا، يمكن لطفلها الآن أن يستقر على دور المنهكة، الضروري للحفاظ على توازنها النفسي، والذي لن تتخلى عنه بسهولة. كلما زادت المسؤولية المهنية للزوج، كان من الأسهل لكليهما العثور على أسباب من الراشد الذي بداخلهما للحفاظ على الجوانب غير الصحية لعلاقتهما.

عندما يصير الوضع واهيًا -غالبًا بسبب تدخل المدرسة الرسمي نيابة عن الأبناء التعساء- يتم استدعاء الطبيب النفسي لجعلها لعبة ثلاثية. إما أن الزوج يريده أن يصلح زوجته، أو أن الزوجة تريده كحليف ضد الزوج. تعتمد الإجراءات اللاحقة على مهارة الطبيب النفسي ويقظته. عادة ما تسير المرحلة الأولى، وهي التخفيف من اكتئاب الزوجة، بسلاسة. المرحلة الثانية

التي ستتخلى فيها عن لعب «منهكة» لصالح لعب «الطب النفسي» هي المرحلة الحاسمة. إنها تميل إلى إثارة مقاومة متزايدة من كلا الزوجين. في بعض الأحيان يتم إخفاء هذا جيدًا ثم ينفجر فجأة، ولو أن ذلك متوقع. إذا تم الصمود في هذه المرحلة، يمكن المضي قدمًا في العمل الحقيقي لتحليل اللعبة.

من الضروري إدراك أن الجاني الحقيقي هو والد الزوجة أو والدتها أو جدتها. الزوج، إلى حد ما، هو مجرد شخصية عادية تم اختيارها للعب دوره في اللعبة. على المعالج ألَّا يحارب ليس فقط هذا الوالد والزوج الذي لديه استثمار كبير في لعب دوره، ولكن أيضًا البيئة الاجتماعية التي تشجع الزوجة على الامتثال. بعد أسبوع من ظهور المقالة التي تدور حول الأدوار العديدة التي يتعين على ربة المنزل أن تلعبها، هناك سؤال: كيف أفعل ذلك؟ هناك اختبار في جريدة الأحد من عشرة بنود لتحديد «ما مدى صلاحيتكِ كمضيفة (زوجة)، (أُم)، (مدبرة منزل)، (واضعة الميزانية)؟»، بالنسبة إلى ربة المنزل التي تلعب دور «منهكة»، هذا يعادل المنشور الصغير الذي يأتي مع ألعاب الأطفال، ذاكرًا القواعد. قد يساعد ذلك في تسريع تطور لعبة «منهكة»، والتي إذا لم يتم إحباطها، فقد تنتهي بلعبة «مستشفى الولاية» («آخر شيء أريده أن يتم إرسالي إلى المستشفى»).

إحدى الصعوبات العملية التي يواجهها مثل هؤلاء الأزواج هي أن الزوج يميل إلى تجنب المشاركة الشخصية في العلاج، متسترًا بلعب «انظر كم أحاول بشدة»، لأنه عادة ما يكون منزعجًا أكثر مما يرغب في أن يعترف. بدلًا من ذلك، قد يرسل رسائل غير مباشرة إلى المعالج من خلال نوبات الغضب التي يعرف أن الزوجة ستُبلَّغ بها. من ثَم تتقدم «منهكة» بسهولة إلى صراع من الدرجة الثالثة بين الحياة والموت والطلاق. يكاد أن يصير الطبيب النفسي بمفرده في جانب الحياة، ويساعده فقط الراشد المنهك للمريض الذي يخوض معركة قد تكون مميتة ضد جميع الجوانب الثلاثة للزوج، متحالفًا مع والدها وطفلها الداخليين. إنها معركة درامية، بفرصتين مقابل خمس، والتي

تختبر مهارة المعالج الأكثر احترافًا والذي لا يلعب ألعابًا. إذا جبن، يمكنه أن يسلك الطريق السهل ويقدم مريضه على مذبح محكمة الطلاق، وهو ما يعادل قوله: «أنا أستسلم، فلتتقاتلي أنتِ وهو».

5. لولاك أنت:

فرضية: قدَّمْت التحليل التفصيلي لهذه اللعبة بالفعل في الفصل (5). تاريخيًّا كانت هي اللعبة الثانية التي تم الكشف عنها، بعد «لماذا لا تفعل...؟ - نعم، ولكن...»، والتي كانت تعتبر حتى تلك اللحظة مجرد ظاهرة مثيرة للاهتمام. مع الاكتشاف الإضافي لـ(ل أ)، صار من الواضح أنه يجب أن يكون هناك قسم كامل للعمل الاجتماعي يعتمد على التفاعلات الخفية. أدى هذا إلى بحثٍ أكثر نشاطًا عن مثل هذه الأحداث الجارية والمجموعة الحالية هي إحدى النتائج.

باختصار، تتزوج المرأة من رجل متسلط ليُقيِّد أنشطتها، وبالتالي يمنعها من الدخول في مواقف تخيفها. إذا كانت هذه عملية بسيطة، فقد تعرب عن امتنانها عندما يسدي لها هذه الخدمة. مع ذلك، في لعبة (ل أ)، كان رد فعلها عكس ذلك تمامًا، فهي تستغل الموقف لتشتكي من القيود، والتي تجعل زوجها يشعر بعدم الارتياح ويمنحها كل أنواع المنافع. هذه اللعبة هي المنفعة الاجتماعية الداخلية. المنفعة الاجتماعية الخارجية هي اللهو المشتق «لولاه هو»، والتي تلعبها مع صديقاتها الملائمات.

6. انظر إلى أي مدى قد حاولت جاهدًا

فرضية: هذه لعبة ثلاثية، في شكلها السريري الشائع، يلعبها زوجان مع طبيب نفسي. يسعى الزوج (عادة) إلى الطلاق، على الرغم من الاحتجاجات الصاخبة ضد ذلك، بينما تكون الزوجة أكثر إخلاصًا في رغبتها في استمرار الزواج. يأتي إلى المعالج كرهًا ولا يتحدث إلا بما يكفي لأن يثبت للزوجة أنه متعاون. عادة ما يلعب لعبة «الطب النفسي» أو «المحكمة» بشكل هين. مع مرور الوقت، يُظهر إما امتثالًا زائفًا مستاءً بشكل متزايد وإما جدالًا عدائيًّا تجاه المعالج. في المنزل، يُظهِر في البداية مزيدًا من «التفهم» وضبط

النفس، وفي النهاية يتصرف بشكل أسوأ من أي وقت مضى. بعد زيارة واحدة أو خمس أو عشر زيارات، اعتمادًا على مهارة المعالج، يرفض القدوم لمزيد من المرات، ويذهب لصيد الحيوانات أو صيد الأسماك بدلًا من ذلك. تجد الزوجة نفسها مجبرة على طلب الطلاق. الزوج الآن بلا لوم، لأن زوجته هي التي بادرت وقد أثبت حسن نيته بالذهاب إلى المعالج. إنه في وضع جيد؛ يمكن من أن يقول لأي محامٍ أو قاضٍ أو صديق أو قريب: «انظر إلى أي مدى حاولت جاهدًا!».

نقيض: نشاهد الزوجين معًا. إذا كان أحدهما -دعنا نقول الزوج- يلعب هذه اللعبة بوضوح، يؤخذ الآخر إلى العلاج الفردي ويتم إرسال اللاعب في طريقه، على أساس أنه أقل استعدادًا للعلاج. لا يزال بإمكانه الحصول على الطلاق، ولكن ذلك لا يمكن أن يتم إلا بالتخلي عن موقفه الذي يحاول فيه حقًّا. إذا لزم الأمر، يمكن للزوجة أن تبدأ الطلاق ويكون موقفها في حالة أفضل كثيرًا لأنها قد حاولت بالفعل. النتيجة الإيجابية المأمولة هي أن يدخل الزوج، الذي انهارت لعبته، في حالة من اليأس ثم يسعى للعلاج في مكان آخر بدافع حقيقي.

يمكن ملاحظة هذه اللعبة بسهولة، في شكلها اليومي، عند الأطفال كلعبة مع أحد الوالدين. تُلعَب من أيٍّ من الموقعين: «أنا عاجز» أو «أنا بريء». يحاول الطفل ولكنه يخطئ أو يفشل. إذا كان عاجزًا، يتوجب على الوالد القيام بذلك نيابة عنه. إذا كان بريئًا، فليس لدى الوالد أي أسباب معقولة لمعاقبته. يكشف هذا عن عناصر اللعبة. يجب على الوالدين اكتشاف شيئين: أيٌّ منهما علَّم الطفل هذه اللعبة، وماذا يفعلان لإدامة ذلك؟

هناك متغير مثير للاهتمام، رغم أنه شرير في بعض الأحيان، هو «انظر إلى أي مدى كنت أحاول»، والتي عادة ما تكون لعبة أصعب من الدرجة الثانية أو الثالثة. يمكن توضيح ذلك من خلال حالة الرجل الكادح في عمله، والمصاب بقرحة في المعدة. هناك الكثير من الأشخاص الذين يعانون من إعاقات جسدية متفاقمة ويبذلون قصارى جهدهم للتغلب على الموقف، وقد يجندون

أسرهم لمساعدتهم بطريقة مشروعة. ومع ذلك، يمكن أيضًا استغلال هذه الظروف لأغراض خفية.

الدرجة الأولى: يعلن الرجل لزوجته وأصدقائه عن إصابته بقرحة. كما أنه يخبرهم أنه يواصل العمل. يثير هذا إعجابهم. ربما يستحق الشخص المصاب بوضع مؤلم وغير سار قدرًا معينًا من التباهي كتعويض ضعيف عن معاناته. يجب أن نمنحه فخرًا مُستحَقًّا لعدم لعب «ساق خشبية» بدلًا من ذلك، كما أنه يستحق مكافأة ما لاستمراره في تحمل مسؤولياته. في مثل هذه الحالة، يكون الرد اللطيف على «انظر إلى أي مدى أحاول جاهدًا» هو: «نعم، نحن جميعًا معجبون باحتمالك واجتهادك».

الدرجة الثانية: يخبرون رجلًا بإصابته بقرحة، لكنه يخفيها عن زوجته وأصدقائه. يواصل العمل والاهتمام بالأمور بشدة كما هي حاله دائمًا، وفي أحد الأيام ينهار في أثناء العمل. عندما يخطرون زوجته، تتلقى الرسالة على الفور: «انظري إلى أي مدى كنت أحاول جاهدًا». الآن من المفترض أن تقدره كما لم تفعل من قبل قَط، وأن تشعر بالأسف على كل الأشياء الدنيئة التي قالتها وفعلتها في الماضي. باختصار، من المفترض الآن أن تحبه، فقد فشلت كل الطرق السابقة في استمالتها. لسوء حظ الزوج، فإن مظاهر المودة والعطف في هذه المرحلة تكون أكثر ميلًا لأن تكون مدفوعة بالذنب أكثر من الحب. من المحتمل أن تكون مستاءة في أعماقها لأنه يستخدم نفوذًا غير عادل ضدها، كما أنه استغلها بشكل غير عادل عن طريق الحفاظ على مرضه سرًّا. باختصار، السوار الألماسي هو أداة تودد أكثر صدقًا من معدة مثقوبة. لديها خيار إلقاء المجوهرات عليه، لكن لا يمكنها إلقاء القرحة. من المرجح أن تجعلها المواجهة المفاجئة مع مرض خطير، تشعر بأنها محاصرة أكثر من جعلها مؤيدة لوضع زوجها.

غالبًا ما يمكن اكتشاف هذه اللعبة فور سماع المريض لأول مرة أنه يعاني من إعاقة متفاقمة محتملة. إذا كان سيلعبها، فمن المحتمل جدًّا أن تخطر بباله الخطة بأكملها في تلك المرحلة، ويمكنه التعافي من خلال مراجعة

نفسية دقيقة للموقف. من يتعافى هو الطفل السري الفرح بسبب علمه أن لديه مثل هذا السلاح، متخفيًا باهتمام الراشد الذي فيه بالمشكلات العملية التي يثيرها مرضه.

الدرجة الثالثة: إنها أكثر شؤمًا وشرًّا وهي الانتحار المفاجئ غير المعلن بسبب مرض خطير. تتطور القرحة إلى سرطان، وذات يوم تدخل الزوجة -التي لم يتم إبلاغها قَط بأن هناك شيئًا خطيرًا- إلى الحمام وتجد زوجها ميتًا. تقول الرسالة بشكل واضح بما فيه الكفاية: «انظري إلى أي مدى حاولت جاهدًا». إذا حدث شيء من هذا القبيل مرتين لنفس المرأة، فقد حان الوقت لها لمعرفة ماذا كانت تلعب.

تحليل:

فرضية: لا يمكنهم إملاء أوامرهم عليَّ.

الهدف: التبرير.

الأدوار: الصامد، والمضطهِد، وصاحب السلطة.

الديناميات: الهمود الشرجي.

أمثلة: (1) كسو الأطفال. (2) عناد الزوج لأجل الطلاق.

النموذج الاجتماعي: راشد-راشد.

(راشد: «لقد حان الوقت (لارتداء ملابسك) (الذهاب إلى الطبيب النفسي)».

راشد: «حسنًا، سأُجرِّب ذلك».

النموذج النفسي: والد-طفل.

(الوالد: «سأجعلك (ترتدي ملابسك) (اذهب إلى طبيب نفسي)».

الطفل: «الأمر غير مُجدٍ».

الانتقالات: (1) اقتراح - مقاومة. (2) ضغط - إذعان. (3) موافقة - فشل.

المنافع: (1) نفسية داخلية: التحرر من الذنب والعدوانية. (2) نفسية خارجية: التهرب من المسؤوليات المنزلية. (3) اجتماعية داخلية: انظر إلى أي مدى حاولت جاهدًا. (4) اجتماعية خارجية: المذكور آنفًا. (5) بيولوجية: تبادل التصارع. (6) وجودية: أنا عاجز (بريء).

7. حبيبة قلبي:

فرضية: يمكن رؤية هذه اللعبة على أوجها في المراحل الأولى من العلاج الجماعي الزوجي، عندما يتخذ الطرفان موقفًا دفاعيًّا. يمكن ملاحظتها أيضًا في المناسبات الاجتماعية. يُبدي وايت بملاحظة مهينة، بدهاءٍ، عن السيدة وايت، مُقنَّعة في هيئة فكاهة وينهي حديثه: «أليس هذا صحيحًا، يا حبيبة قلبي؟»، تميل السيدة وايت إلى الموافقة لسببين من الظاهر أنهما راشدان: (أ) لأن الفكاهة نفسها هي الشيء الرئيسي، وقد رُويت بدقة. وأن تبدي السيدة وايت عدم موافقتها على ما يُعرَض على أنه تفاصيل هامشية (ولكنه في الحقيقة هو النقطة الأساسية في التفاعل)، فيبدو هذا تحذلقًا. (ب) لأنه من المؤكد أنه سيبدو تعارضًا أمام العامة الاختلاف مع رجل يدعوها «حبيبة قلبي». لكن السبب النفسي لموافقتها هو موقفها الاكتئابي. لقد تزوجته على وجه التحديد لأنها عرفت أنه سيفعل لها هذه الخدمة: كشف نواقصها وبالتالي إنقاذها من الإحراج من الاضطرار إلى كشفها بنفسها. لقد سوى والداها الأمر بنفس الطريقة عندما كانت صغيرة.

هذه اللعبة هي الأكثر شيوعًا، بعد لعبة «قاعة المحكمة»، في المجموعات الزوجية. كلما كان الموقف أكثر توترًا، وكلما اقتربت اللعبة من الكشف، نطق كلمة «حبيبة قلبي» بمرارة، حتى يصير الاستياء الأساسي واضحًا. من خلال بحث متأنٍّ، يمكن ملاحظة أن هذه اللعبة هي أحد أقارب «أخرق»، لأن الانتقال المهم هو غفران السيدة وايت الضمني لاستياء وايت، والتي تحاول جاهدة عدم إدراكه. من ثَم فإن المضاد لـ«حبيبة قلبي» يُلعب على نحو مشابه للمضاد لـ«أخرق»: «يمكنك أن تروي فكاهة مُحِطَّة من قدري، لكن من فضلك لا تدعُني «حبيبة قلبي»»، يحمل هذا التناقض معه المخاطر ذاتها، كما هي الحال مع مضاد «أخرق». النقيض الأكثر تعقيدًا والأقل خطورة هو الرد: «نعم، حبيبي!».

في نموذج آخر، تستجيب الزوجة، بدلًا من الموافقة، بحكاية مماثلة من نوعية «حبيبة قلبي» عن الزوج، قائلة في الواقع: «لديك وجه متسخ أيضًا يا عزيزي».

في بعض الأحيان لا تُنطَق الإطراءات في الواقع، ولكن المستمع الدقيق يمكنه سماعها حتى عندما لا يتم التلفظ بها. هذه هي لعبة «حبيبة قلبي»، من النوع الصامت.

المراجع

1. Bateson, G., et al., ‘Toward a Theory of Schizophrenia’, Behavioral Science, 1: 251–264, 1956.

8. ألعاب الحفلة

الحفلات مخصصة للهو، واللهو مخصص للحفلات (بما في ذلك الفترة التي تسبق اجتماع المجموعة رسميًّا)، ولكن مع نضوج الصداقة، تبدأ الألعاب في الظهور. يتعرف الأخرق وضحيته على بعضهما، كما يفعل «بابا الكبير» و«أنا العجوز الصغير». تبدأ جميع عمليات الاختيار المألوفة لكن الغافلة. ندرس في هذا القسم أربع ألعاب، تُلعَب بشكل اعتيادي، في المواقف الاجتماعية العادية: «أليس هذا فظيعًا؟»، و«عيب»، و«أخرق»، و«لماذا لا تفعل...؟ - نعم، ولكن...».

1. أليس هذا فظيعًا؟

فرضية: تُلعب هذه اللعبة في أربعة أشكال مهمة: اللهو الأبوي واللهو الراشد، ولعب الطفل ولهوه. في اللهو لا توجد نتيجة أو مكافأة، ولكن هناك الكثير من المشاعر التافهة.

1. «من... ردىء. حتى أو أبوي لهو أو ذاتي تبرير هي الأيام» هذه الناحية الاجتماعية، هي شائعة بين أنواع معينة من النساء؛ ممن في مرحلة منتصف العمر، وذوات الدخل الصغير المستقل. انسحبت إحدى أولئك النساء من مجموعة العلاج عندما قوبل انتقالها الافتتاحي بالصمت بدلًا من التأييد المثير الذي اعتادت عليه في دائرتها الاجتماعية. كان هناك افتقار واضح للتآزر، في هذه المجموعة الأكثر تعقيدًا، المعتادة على تحليل الألعاب، عندما علَّقت وايت: «بالحديث عن عدم الثقة بالناس، فلا عجب أنك لا تستطيع الوثوق بأي شخص في هذه الأيام. تفحصت منضدة أحد نزلائي، ولن تصدقوا ما وجدته». لقد عرفت إجابات معظم مشكلات المجتمع الحالية: جنوح الأحداث (بسبب أن الآباء يتسمون بالرخاوة الشديدة في هذه الأيام)، والطلاق (بسبب الزوجات اللاتي ليس لديهن ما يكفي لإبقائهن مشغولات في هذه الأيام)، والجريمة (بسبب انتقال الأجانب إلى أحياء البيض في هذه الأيام)،

وارتفاع الأسعار (بسبب أن رجال الأعمال جشعون جدًّا في هذه الأيام). لقد أوضحت أنها هي نفسها لم تكن رخوة مع ابنها الجانح، ولا مع نزلائها الجانحين.

تختلف «هذه الأيام» عن الثرثرة الفارغة والتي شعارها «لا عجب». قد يكون الانتقال الافتتاحي هو نفسه («يقولون إن فلوسي ميرجترويد...»)، ولكن في «هذه الأيام» هناك توجه وخاتمة وقد يُعرَض «تفسير». الثرثرة الفارغة هي مجرد خرف أو أنها تتلاشى.

2. الجلد المقطوع» هو شكل مختلف أكثر خيرية للراشد، مع الشعار «يا للأسف!» على الرغم من أن الدوافع الكامنة مرضية بالقدر ذاته. يتعامل «الجلد المقطوع» بشكل أساسي مع تدفق الدم. إنه في الأساس ندوة سريرية غير رسمية. أي شخص مؤهل لتقديم حالته، فكلما كان الرعب أكثر كان ذلك أفضل، وتؤخذ التفاصيل بعين الاعتبار برغبة كبيرة. الضربات التي في الوجه وعمليات البطن والولادات الصعبة هي موضوعات مقبولة. هنا يكمن التمايز عن الثرثرة الفارغة في التنافس والتمرس الجراحي. يتم متابعة التشريح المرضي والتشخيص والتكهن ودراسات الحالة المقارنة بشكل منهجي. تتم الموافقة على تكهن جيد في ثرثرة فارغة، ولكن في «الجلد المقطوع» قد تستدعي النظرة المتفائلة باستمرار -ما لم تكن غير صادقة بشكل واضح- اجتماعًا سريًّا للجنة أوراق الاعتماد لأن اللاعب ليس مشاركًا في الجريمة.

3. مبرد المياه»، أو «استراحة القهوة»، هي لهو «الطفل»، مع شعار «انظر ماذا يفعلون بنا الآن». هذا هو البديل التنظيمي، ويمكن لعبه بعد حلول الظلام في شكل سياسي أو اقتصادي أكثر اعتدالًا يُسمى «مقعدًا مرتفعًا». «إنها في الواقع لعبة ثلاثية، فيها يمسك بالآس شخصية مبهمة تُدعَى «هم.

4. إنك تجد أكثر تعبيرات «أليس هذا فظيعًا؟» إثارة، كلعبةٍ، في مدمني الجراحة المتعددة، وتوضح تفاعلاتهم خصائصها. هؤلاء هم متسوقو الأطباء؛ الأشخاص الذين يسعون بنشاط لإجراء جراحةٍ حتى في مواجهة معارضة طبية سليمة. تجلب التجربة نفسها والدخول في المستشفى والجراحة،

منافعها الخاصة. تنتج المنفعة النفسية الداخلية من تشويه الجسد. تكمن المنفعة النفسية الخارجية في تجنب كل الحمائم والمسؤوليات باستثناء الاستسلام التام للجراح. تتمثل المنافع البيولوجية في الرعاية التمريضية. تأتي المنافع الاجتماعية الداخلية من الطاقم الطبي والتمريض ومن المرضى الآخرين. بعد خروج المريض، يتم اكتساب المنافع الاجتماعية الخارجية من خلال إثارة التعاطف والهلع. في شكلها المتطرف، يلعب هذه اللعبة، بشكل احترافي، محتالون أو مدعون بإهمالٍ حدَثَ تجاههم، والذين قد يكسبون لقمة العيش من خلال الإعاقات التي يسببونها لأنفسهم بتعمُّد أو انتهازية. ثم لا يطلبون فقط التعاطف، كما يفعل اللاعبون الهواة، بل والتعويض أيضًا. تصير «أليس هذا فظيعًا؟» لعبة. يُعبِّر اللاعب بعد ذلك صراحة عن حزنه، لكنه يشعر بالرضا سرًّا لاحتمالية الرضا الذي يمكن أن ينتزعه من محنته.

بشكل عام، يمكن تقسيم الأشخاص الذين يعانون من المصائب إلى ثلاث فئات:

1. أولئك الذين تكون المعاناة بالنسبة إليهم غير متعمدة وغير مرغوب فيها. هؤلاء قد يستغلون أو لا يستغلون التعاطف الذي يتم تقديمه لهم بسهولة. بعض الاستغلال طبيعي بما فيه الكفاية، ويمكن التعامل معه بلطف مشترك.

2. أولئك الذين تكون المعاناة لديهم غير مقصودة، ولكنهم يستقبلونها بامتنان بسبب فرص الاستغلال التي توفرها. هنا اللعبة عبارة عن فكرة متأخرة، «مكسب ثانوي» بمنظور فرويد.

3. أولئك الذين يسعون إلى المعاناة، مثل مدمني الجراحة المتعددة الذين ينتقلون من جراح إلى آخر حتى يجدوا واحدًا على استعداد لإجراء العملية. اللعبة هنا هي الاعتبار الأساسي.

2. عيب:

فرضية: هذه اللعبة هي مصدر نسبة كبيرة من الشقاق البسيط الذي يحدث في الحياة اليومية. إنها تُلعَب من موقف الطفل الاكتئابي «أنا لست جيدًا»، والذي تحوَّل بشكل وقائي إلى الموقف الوالدي «إنهم ليسوا جيدين». إذن،

فإن مشكلة تفاعلات اللاعب هي إثبات الفرضية الأخيرة. من ثَم لا يشعر لاعبو «عيب» بالراحة مع شخص جديد حتى يعثروا على عيبه. في أصعب أشكالها، قد تصير لعبة سياسية استبدادية، تلعبها شخصيات «فاشية»، ومن ثَم قد يكون لها انعكاسات تاريخية خطيرة. هنا تتجلى علاقتها الوثيقة بـ«هذه الأيام». في مجتمع الضواحي، تتحقق طمأنة إيجابية من لعب «كيف أفعل؟» بينما تُوفِّر لعبة «عيب» طمأنة سلبية. سيؤدي التحليل الجزئي إلى توضيح بعض عناصر هذه اللعبة.

قد تتراوح الفرضية من أكثرها تفاهة وغرابة (قبعة العام الماضي)، إلى الأكثر تشاؤمًا (ليس لديه 7000 دولار في البنك)، أو شرًّا (ليس آريًّا بنسبة 100٪)، أو تقتصر على فئة معينة (لم يقرأ لريلكه(********))، أو تكون حميمية («لا يمكنه الحفاظ على انتصابه»)، أو معقدة («ما الذي يحاول إثباته؟»). من الناحية النفسية الديناميكية، عادة ما ترتكز اللعبة إلى انعدام الأمن الجنسي، وهدفها هو تحقيق الطمأنينة. تفاعليًّا، هناك تطفل أو فضول مرضي أو احتراس. في بعض الأحيان يُحجَب الاستمتاع الطفلي من قِبل الاهتمام الوالدي أو الراشد المتصدق. لِلُّعبة منفعة نفسية داخلية تتمثل في درء الاكتئاب، ومنفعة نفسية خارجية تتمثل في تجنب العلاقة الحميمية التي قد تكشف عن عيوب وايت. يشعر وايت بالحق في صرف امرأة غير عصرية، أو رجل من دون دعم مالي، أو شخص غير آري، أو شخص أُمِّي، أو رجل عاجز، أو شخصية غير آمنة. في الوقت نفسه، يقدم التطفل نشاطًا ما اجتماعيًّا داخليًّا مع مكسب بيولوجي. المنفعة الاجتماعية الخارجية هي من عائلة «أليس هذا فظيعًا؟» - النوع الودي.

(********) راينر ماريا ريلكه هو شاعر نمساوي (1875-1926م)، ويعد واحدًا من أكثر شعراء الألمانية تميزًا.(المترجم).

من الأمور الجانبية المثيرة للاهتمام أن اختيار وايت للفرضية هو أمر مستقل عن قدرته الفكرية أو ثقافته الرفيعة الظاهرة. هكذا قال رجلٌ -شغل بعض المناصب في السلك الدبلوماسي لبلده- للجمهور إن دولة أخرى هي أقل شأنًا لأنه من بين أمور أخرى، يرتدي رجالها سترات طويلة الأكمام جدًّا.

كان هذا الرجل كفؤًا تمامًا في حالة الأنا الراشدة. إنه لا يذكر مثل هذه الموضوعات التي في غير محلها إلا عندما يلعب لعبة والدية مثل «عيب».

3. أخرق

فرضية: لا يشير مصطلح «أخرق» إلى بطل رواية شاميسو(1) الذي كان رجلًا بلا ظل، ولكنه يشير إلى كلمة إيديشية شائعة مشتركة مع الكلمات الألمانية والهولندية للدهاء. ضحية الأخرق، الذي يشبه «زميلًا حسن النية» لبول دي كوك(2)، يُدعى بالعامية الشخص غير المحظوظ. الانتقالات في لعبة نموذجية من «أخرق» هي كما يلي:

وايت 1: يُسقِط وايت الخمرة على الثوب المسائي للمضيفة.

بلاك 1: يستجيب بلاك (المضيف) في البداية بغضب، لكنه يشعر (غالبًا بشكل غامض) أنه إذا أظهر ذلك، فسيفوز وايت. لذلك فإنه يستجمع نفسه، وهذا يمنحه الوهم بأنه يفوز.

وايت 2: يقول وايت: «أنا آسف».

بلاك 2: يتمتم بلاك أو يعلن عن مسامحته، مما يُقوِّي وهمه بفوزه.

وايت 3: عندئذٍ يشرع وايت في إلحاق أضرار أخرى بممتلكات بلاك. يكسر أشياء ويسكب أشياء ويسلك سلوكيات فوضوية مختلفة. بعد حرق السجائر على مفرش المائدة وإخراج رجل الكرسي من خلال ستارة الدانتيل وسكْب صلصة اللحم على السجادة، يشعر طفل وايت بالبهجة، لأنه أمتع نفسه من خلال هذه الإجراءات، والتي نال عليها الغفران جميعًا، بينما أدى بلاك عرضًا ممتعًا من ضبط النفس المُعذَّب. بالتالي ربح كلاهما من موقف مؤسف، وليس بالضرورة أن يكون بلاك غير حريص على إنهاء الصداقة.

كما هي الحال في معظم الألعاب، يفوز وايت، الذي يقوم بالانتقال الأول، في كلتا الحالتين. إذا أظهر بلاك غضبه، يمكن لوايت أن يشعر أنه مبرِّر لإعادة الاستياء. إذا ضبط بلاك نفسه، يمكن أن يستمر وايت في الاستمتاع بفرصه. مع ذلك، فإن المكافأة الحقيقية في هذه اللعبة ليست متعة التدمير، والتي

هي مجرد علاوة إضافية لوايت، ولكن حقيقة أنه نال المغفرة. وهذا يؤدي مباشرة إلى النقيض.

نقيض: يُلعَب نقيض «أخرق» من خلال عدم تقديم الغفران المطلوب. بعد أن يقول وايت: «أنا آسف»، بدلًا من أن يغمغم بلاك «لا بأس» يقول: «يمكنك الليلة إرباك زوجتي وإفساد الأثاث وتخريب السجادة، ولكن من فضلك لا تقُل «أنا آسف»». هنا يتحول بلاك من كونه والدًا متسامحًا إلى راشد موضوعي، يتحمل المسؤولية الكاملة، في المقام الأول، لدعوته لوايت.

سيتم الكشف عن شدة لعبة وايت من خلال رد فعله، والذي قد يكون متفجرًا، سريع الانفعال إلى حدٍّ بعيد. يتعرض الشخص الذي يلعب دور نقيض «الأخرق» لخطر الانتقام الفوري، أو على أي حال، صُنع عدو.

يلعب الأطفال «الأخرق» بشكلٍ مخفق، حيث لا يكونون دائمًا متيقنين من المغفرة ولكن على الأقل يسعدون بارتكاب الفوضى، بينما يتعلمون كيف يوائمون أنفسهم اجتماعيًّا ومع ذلك، قد يستفيدون من تمرسهم المتزايد لنيل التسامح الذي هو الهدف الرئيسي للعبة، كما يتم لعبها في دوائر اجتماعية مهذبة وناضجة.

تحليل:

فرضية: يمكنني أن أكون مدمرًا وأستمر في نيل الغفران.

الهدف: الغفران.

الأدوار: المعتدي، والضحية (بالعامية: أخرق وشخص منحوس).

الديناميات: الهمود الشرجي.

أمثلة: (1) الأطفال المخربون بشكل فوضوي. (2) ضيف أخرق.

النموذج الاجتماعي: راشد-راشد.

راشد: «بما أنني مهذب، يتوجب عليك أن تكون مهذبًا أيضًا».

راشد: «حسنًا. إنني أسامحك».

النموذج النفسي: طفل-والد.

الطفل: «عليك أن تغفر الأشياء التي تبدو عرضية».

الوالد: «أنت محق. عليَّ أن أريك كيف تكون التصرفات الجيدة».

الانتقالات: (1) إثارة - استياء. (2) اعتذار - غفران.

المنافع: (1) نفسية داخلية: متعة عمل الفوضى. (2) نفسية خارجية: تجنب العقاب. (3) اجتماعية داخلية: «الأخرق». (4) اجتماعية خارجية: «الأخرق». (5) بيولوجية: الملاطفة الاستفزازية واللطيفة. (6) وجودية: أنا بريء.

4. لماذا لا تفعل...؟ - نعم، ولكن...

فرضية: تحتل «لماذا لا تفعل...؟ - نعم، ولكن...» مكانة خاصة في تحليل الألعاب، لأنها كانت الحافز الأصلي لمفهوم الألعاب. لقد كانت أول لعبة تُفحص بدقة خارج سياقها الاجتماعي، ونظرًا لأنها أقدم موضوع لتحليل الألعاب، فهي واحدة من أفضل الألعاب التي تُفهَم. إنها أيضًا اللعبة الأكثر شيوعًا التي تُلعَب في الحفلات وفي مجموعات من جميع الأنواع، بما في ذلك مجموعات العلاج النفسي. سيساعد المثال التالي على كشف خصائصها الرئيسية:

وايت: «يصر زوجي دائمًا على إجراء الإصلاحات الخاصة بنا، وهو لا يُصلِح أي شيء بشكل صحيح».

بلاك: «لماذا لا يأخذ دورة في النجارة؟».

وايت: «نعم، ولكن ليس لديه الوقت».

بلو: «لماذا لا تشترين له بعض الأدوات الجيدة؟».

وايت: «نعم، ولكنه لا يعرف كيف يستخدمها».

ريد: «لماذا لا تجلبين نجارًا ليقوم بذلك؟».

وايت: «نعم، ولكن هذا سيكلفنا كثيرًا جدًّا».

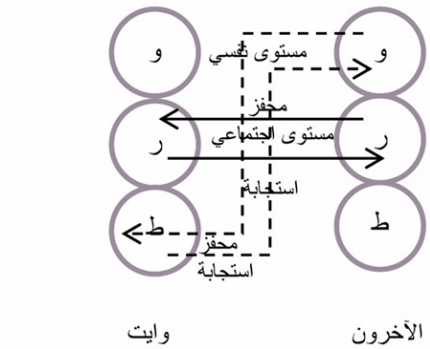
براون: «لماذا لا تتقبلين فقط ما يفعله بطريقته؟».

وايت: «نعم، ولكن ربما ينهار كل شيء».

عادة ما يعقب الصمت بعد هذا الأخذ والعطاء. في النهاية، يكسر جرين هذا الصمت، والذي قد يقول شيئًا مثل: «هكذا هم الرجال بالنسبةِ إليكِ؛ إنهم يحاولون دائمًا إظهار مدى كفاءتهم».

يمكن لعب (ل ت ن ل) بأي عدد. يعرض الممثل مشكلة. يبدأ الآخرون في تقديم حلول، يبدأ كلٌّ منها بـ«لماذا لا تفعلين...؟»، تعترض وايت على كل ذلك بـ: «نعم، ولكن ...». يمكن للاعب الجيد أن يقف في وجه الآخرين إلى أجل غير مسمى حتى يستسلموا جميعًا، وهكذا تفوز وايت. في الكثير من المواقف، قد تضطر إلى التعامل مع اثني عشر حلًّا أو أكثر للوصول إلى الصمت المُخزي الذي يعبر عن انتصارها، والذي يترك المجال مفتوحًا للعبة التالية في النموذج أعلاه، حيث يتحول جرين إلى «...»، من نوع الزوج الجانح.

نظرًا لأن الحلول -مع استثناءات نادرة- مرفوضة، فمن الواضح أن هذه اللعبة يجب أن تخدم غرضًا خفيًّا. لا تُلعَب (ل ت ن ل) لأجل غرضها الظاهري (بحث الراشد عن المعلومات أو الحلول)، ولكن لطمأنة الطفل وإرضائه. قد يبدو أن الحوار الظاهري بين الراشدين، ولكن في الحقيقة يمكن ملاحظة أن وايت تقدم نفسها بوصفها طفلة غير كفؤ لمواجهة الموقف، عندئذ يتحول الآخرون إلى آباء حكماء حريصين على منحها حكمتهم لصالحها.



شكل 8

هذا موضح في الشكل 8. يمكن أن تستمر اللعبة لأن كلًّا من التحفيز والاستجابة، على المستوى الاجتماعي من راشد إلى راشد، وعلى المستوى النفسي هما أيضًا متممان، مع تحفيز الوالد إلى الطفل («لماذا لا تفعل...؟»)، فإنه يثير استجابة الطفل للوالد («نعم، ولكن...»). عادة ما يكون المستوى النفسي لا واعي على كلا الجانبين، لكن من الممكن في الغالب اكتشاف التحولات في حالة الأنا (الراشد إلى الطفل «غير المؤهل» بالنسبة إلى وايت، والراشد إلى الوالد «الحكيم» بالنسبة إلى الآخرين) بواسطة مراقب يقِظ من

خلال التغييرات في وضعية الجسد وانقباض العضلات، ومن خلال الصوت وتعبيرات اللغة.

لتوضيح المعنى المُتضَمَّن، من المفيد متابعة المثال المذكور التالي:

المعالج: «هل اقترح أي شخص أي شيء لم تفكري فيه بنفسك؟».

وايت: «لا. في واقع الأمر، لقد جربت بالفعل تقريبًا كل ما اقترحوه. لقد اشتريت لزوجي بالفعل بعض الأدوات، وتلقى هو بدوره دورة في النجارة».

توضح هنا وايت سببين من أسباب عدم اتخاذ الإجراءات في ظاهرها. أولًا، إن وايت ذكية، في معظم الحالات، مثل أي شخص آخر في الرفقة، ومن غير المرجح أن يقترح الآخرون أي حل لم تفكر فيه بنفسها. إذا حدث وأن توصَّل شخص ما إلى اقتراح مبتكَر، فستقبله وايت بامتنان إذا كانت تلعب بشكل عادل، وهذا يعني أن طفلها «غير المؤهل» سيفسح المجال إذا كان لدى أي شخص حاضر فكرة بارعة بما يكفي لتحفيز الراشد الذي فيها. لكن لاعبي (ل ت ن ل) المعتادين -مثل وايت الموضحة أعلاه- نادرًا ما يلعبون بشكل عادل. من ناحية أخرى، فإن القبول الجاهز للاقتراحات يثير التساؤل عما إذا كان (ل ت ن ل) لا يخفي لعبة ضمنية لـ«غبي».

المثال الموضح هنا درامي، بشكل خاص، لأنه يوضح النقطة الثانية. حتى لو جربَتْ وايت بالفعل بعض الحلول المقدمة، فإنها ستظل تعترض عليها. الهدف من اللعبة ليس الحصول على اقتراحات بل رفضها.

في حين أن أي شخص تقريبًا سيلعب هذه اللعبة في ظل ظروف مناسبة نظرًا لقيمتها في تنظيم الوقت، فإن الدراسة المتأنية للأفراد الذين يفضلونها بشكل خاص تكشف عن الكثير من الخصائص المثيرة للاهتمام. أولًا، يمكنهم بشكل مميز أن يلعبوا، وسيلعبون في أيٍّ من جانبَي اللعبة بالبراعة ذاتها. هذه القابلية لتبديل الأدوار صحيحة في جميع الألعاب. قد يُفضِّل اللاعبون عادةً دورًا على آخر، لكنهم قادرون على تبادل الأدوار، وهم على استعداد للعب أي دور آخر في نفس اللعبة إذا أُشير إلى ذلك لسبب ما. (قارن على سبيل المثال، التحول من سكير إلى منقذ في لعبة «الكحولي»). ثانيًا، في

الممارسة السريرية، وُجد أن الأشخاص الذين يُفضِّلون (ل ت ن ل) ينتمون إلى تلك الفئة من المرضى الذين يطلبون في النهاية التنويم المغناطيسي أو نوعًا من الحقن المنومة كوسيلة لتسريع علاجهم. عندما يلعبون اللعبة، فإن هدفهم هو إثبات أنه لا يمكن لأحد أن يمنحهم اقتراحًا مقبولًا؛ أي أنهم لن يستسلموا أبدًا. بينما مع المعالج، يطلبون إجراءً يضعهم في حالة استسلام كامل. من الواضح إذن أن (ل ت ن ل) تُمثِّل حلًّا اجتماعيًّا للصراع حول الاستسلام.

بشكل أكثر تحديدًا، هذه اللعبة شائعة بين الأشخاص الذين يخافون من احمرار الوجه خجلًا، كما يوضح التبادل العلاجي التالي:

المعالج: «لماذا تلعبين «لماذا لا تفعل...؟ - نعم، ولكن...» إذا كنتِ تعلمين أنها خدعة؟».

وايت: «إذا كنت أتحدث إلى شخص ما، فلا بد لي من التفكير في الأشياء لأقولها. إذا لم أفعل، فسيحمر وجهي خجلًا، إلا في الظلام. لا يمكنني تحمل الهدوء. إنني أعرف ذلك وزوجي أيضًا. لقد أخبرني بذلك دائمًا».

المعالج: «هل تقصدين أنه إذا كان الراشد الذي فيكِ غير منشغل بشيء، فإن طفلك يغتنم الفرصة ليظهر ويجعلك تشعرين بالارتباك؟».

وايت: «بالضبط. لذلك إذا كان بإمكاني الاستمرار في تقديم اقتراحات لشخص ما، أو جعله يقدم اقتراحات لي، فأنا على ما يرام. أنا محمية ما دام أنه يمكنني الاحتفاظ بالراشد الذي فيَّ تحت السيطرة، يمكنني تأجيل الارتباك».

تشير وايت هنا بوضوح إلى أنها تخشى الوقت غير المنظم. يُمنع طفلها من الظهور ما دام أنه يمكن إبقاء الراشد مشغولًا في موقف اجتماعي، وتوفر اللعبة هيكلًا مناسبًا لعمل الراشد. لكن يجب أن تكون اللعبة محفزة بشكل مناسب من أجل الحفاظ على اهتمامها. يتأثر اختيارها لـ(ل ت ن ل) بمبدأ الاقتصاد: إنها تُخضِع أقصى قدر من المنافع الداخلية والخارجية لصراعات طفلها حول الهمود الجسدي. يمكنها أن تلعب باستمتاع متساوٍ سواء في حالة

الطفل البارع الذي لا يمكن السيطرة عليه، أو الوالد الحكيم الذي يحاول السيطرة على الطفل في شخص آخر، ولكنه يفشل. نظرًا لأن المبدأ الأساسي لـ(ل ت ن ل) هو أنه لا يتم قبول أي اقتراح على الإطلاق، فإن «الوالد لا ينجح أبدًا. شعار اللعبة هو: «لا ينتابك الذعر، فالوالد لا ينجح أبدًا.

باختصار، إذن: في حين أن كل انتقال لوايت مسلٍّ، إذا جاز التعبير، ويجلب لها القليل من المتعة في رفض الاقتراح، فإن المكافأة الحقيقية هي الصمت، أو الصمت المُقنَّع الذي يحدث كنتيجة عندما يُنهِك الآخرون أدمغتهم ويصيرون مُتعَبين من محاولة التفكير في حلول مقبولة. يدل هذا بالنسبة إلى وايت ولهم على أنها فازت عن طريق إثبات أن اقتراحاتهم غير ملائمة. إذا لم يتم إخفاء الصمت، فقد يستمر الأمر لعدة دقائق. في المثال الموضح، تجاهَل جرين انتصار وايت بسبب تشوقه إلى بدء لعبة خاصة به، وهذا ما منعه من المشاركة في لعبة وايت. لاحقًا في الجلسة، أظهرت وايت استياءها من جرين، لأنه اقتضب لحظة انتصارها.

هناك ميزة أخرى مثيرة للفضول في (ل ت ن ل): هي أن الألعاب الخارجية والداخلية تُلعَب بنفس الطريقة تمامًا، مع عكس الأدوار. في الشكل الخارجي، الذي تمَّت ملاحظته سريريًّا، يخرج طفل وايت للعب دور طالب المساعدة غير المؤهَّل في حالة اللعبة التي بها أدوار كثيرة. في الشكل الداخلي، تُلعَب اللعبة الثنائية الأكثر حميمية في المنزل مع زوجها، حيث يظهر الوالد الذي فيها باعتباره مقدم الاقتراحات الحكيم والفعال. عادة ما يكون هذا الانقلاب ثانويًّا، حيث إنها تلعب دور الطفل العاجز في أثناء المغازلة، وبعد انتهاء شهر العسل فقط، يظهر الوالد المتسلط الذي فيها إلى العلن. ربما كانت هناك زلات مع اقتراب الزفاف، لكن خطيبها سيتغاضى عن ذلك في حرصه على الاستقرار مع عروسه المختارة بعناية. إذا لم يتغاضَ عن هذه الزلات، فقد يتم إلغاء الخطبة لأجل «أسباب وجيهة» وستستأنف وايت -الأكثر حزنًا ولكن ليست الأكثر حكمة - بحثها عن رفيق مناسب.

نقيض: من الواضح أن أولئك الذين استجابوا لانتقال وايت الأول؛ ألا وهو عرض «مشكلتها»، يلعبون شكلًا من أشكال «أنا أحاول فقط مساعدتك» (أ أ ف م). في الواقع، إن (ل ت ن ل) هي معكوس
أ أ ف م). يوجد في (أ أ ف م) معالج واحد والكثير من العملاء، بينما يوجد في) (ل ت ن ل) عميل واحد والكثير من «المعالجين». لذلك، فإن نقيض (ل ت ن ل) السريري ليس هو لعب (أ أ ف م). إذا كانت الافتتاحية بالشكل التالي: «ماذا تفعلين إذا...؟» (م ت إ)، فإن الرد المقترح هو: «هذه مشكلة صعبة. ما x الذي ستفعله حيال ذلك؟»، فإذا كانت الإجابة على ذلك هي: «لم يؤدِّ بالعمل كما ينبغي»، فعندئذٍ يجب أن يكون رد الفعل: «هذا سيئ جدًّا». كلا الردين مهذب بما يكفي لترك وايت مرتبكة، أو على الأقل لانتزاع تفاعل متقاطع، بحيث يصير إحباطه واضحًا ويمكن استكشافه عندئذٍ. من الممارسات الجيدة للمرضى سريعي التأثر في المجموعات العلاجية، الامتناع عن لعب
أ أ ف م) عند دعوتهم. إذن ليس فقط وايت من يمكنها التعلم من مضاد (ل) ت ن ل) -والتي هي مجرد الجانب الآخر من مضاد (أ أ ف م)- ولكن الأعضاء الآخرين يمكنهم ذلك أيضًا.

في المواقف الاجتماعية، إذا كانت اللعبة ودية وغير ضارة، فلا يوجد سبب لعدم المشاركة. إذا كانت اللعبة محاولة لاستغلال المعرفة المهنية، فقد تكون هناك حاجة إلى انتقال معاكس، ولكن في مثل هذه المواقف يثير هذا استياءً بسبب انكشاف طفل وايت. أفضل سياسة في ظل هذه الظروف هي الهروب من الانتقال الافتتاحي والبحث عن لعبة محفزة من «إغراء» من الدرجة الأولى.

الألعاب ذات القرابة: يجب تمييز «لماذا لا تفعل...؟ - نعم، ولكن...» عن معاكسها، «لماذا فعلت...؟ - لا ولكن...» (ل ف ل ل)، والتي فيها يفوز الوالد ويتراجع الطفل المدافع مرتبكًا في النهاية، على الرغم من أن النص الظاهري

قد يبدو مرة أخرى واقعيًّا وعقلانيًّا؛ من راشد إلى راشد. ترتبط (ل ف ل ل) ارتباطًا وثيقًا بـ«علاوة على ذلك».

يشبه معكوس (ل ت ن ل) في البداية لعبة «قروي». هنا تغوي وايت المعالج بأن يقدم لها اقتراحات، تقبلها على الفور بدلًا من رفضها. يدرك المعالج أن وايت تنقلب عليه، فقط بعد أن يتورط بعمق. ما بدا وكأنه «قروي» انتهى كلعبة فكرية «للإغراء». النسخة الكلاسيكية لهذا هي التحول من الانتقال الإيجابي إلى السلبي في سياق التحليل النفسي التقليدي.

يمكن أيضًا لعب (ل ت ن ل) في شكلٍ قاسٍ من الدرجة الثانية لـ«افعل لي شيئًا». ترفض المريضة تأدية الأعمال المنزلية على سبيل المثال، وهناك لعبة (ل ف ل ل) كل مساء عندما يعود الزوج إلى المنزل. لكن بغض النظر عما يقوله، فهي ترفض بعبوس تغيير طريقتها. في بعض الحالات، قد يكون العبوس ضارًّا ويتطلب ذلك تقييمًا نفسيًّا دقيقًا. ومع ذلك، يجب النظر إلى جوانب اللعبة أيضًا، لأنها تثير التساؤل عن سبب اختيار الزوج لمثل هذه الزوجة، وكيفية مساهمته في الحفاظ على هذا الوضع.

تحليل:

فرضية: سنرى إن كان يمكنك تقديم حل لا أجد فيه خللًا.

الهدف: إعادة الطمأنينة.

الأدوار: شخص عاجز، وناصحون.

الديناميات: صراع الاستسلام (فموي).

أمثلة:

(1) نعم، ولكن لا يمكنني عمل الواجب المنزلي الآن، لأن ...

(2) زوجة عاجزة.

النموذج الاجتماعي: راشد-راشد.

راشد: «ماذا تفعل إذا...؟».

راشد: «لماذا لا تفعل...؟».

راشد: «نعم، ولكن...».

النموذج النفسي: والد-طفل.

الوالد: «يمكنني جعلك ممتنًّا لمساعدتي».

الطفل: «واصِل وجرِّب».

الانتقالات: (1) مشكلة - حل. (2) اعتراض - حل. (3) اعتراض - حيرة.

المزايا: (1) نفسية داخلية: إعادة الطمأنينة. (2) نفسية خارجية: تجنب الاستسلام. (3) اجتماعية داخلية: (ل ت ن ل)، ودور والدي. (4) اجتماعية خارجية: (ل ت ن ل)، ودور الطفل. (5) بيولوجية: مناقشة عقلانية. (6) وجودية: يريد الجميع التحكم فيَّ.

المراجع

1. von Chamisso, Adelbert, Peter Schlemiel, Calder, 1957.

2. de Kock, Paul. One of the most popular works of this nineteenth century librettist and novelist is A Good-Natured Fellow, about a man who gives away too much.

9. الألعاب الجنسية

تُلعَب بعض الألعاب لاستغلال أو مقاومة الدوافع الجنسية. في الحقيقة هذه كلها انحرافات في الغرائز الجنسية التي يُستبدَل فيها بالرضا بالفعل الجنسي التفاعلات الحاسمة التي تُشكِّل مكافأة اللعبة. لا يمكن البرهنة على ذلك دائمًا بشكل مقنع، لأن مثل هذه الألعاب عادة ما تُلعَب في خصوصية، لذلك يجب الحصول على المعلومات السريرية المتعلقة بها بطرق غير مباشرة، ولا يمكن دائمًا تقييم انحياز الراوي بشكلٍ مُرضٍ. إن المفهوم النفسي للمثلية الجنسية، على سبيل المثال، منحرف بشدة، لأن «اللاعبين» الأكثر عدوانية ونجاحًا لا يأتون غالبًا للعلاج النفسي، والمواد المتاحة تتعلق في الغالب بالشركاء السلبيين.

الألعاب المدرجة هنا هي: «فلتتقاتل أنت وهو»، و«انحراف جنسي»، و«إغراء»، و«لعبة الجورب»، و«اضطراب». في معظم الحالات يكون الممثل امرأة. هذا لأن الأشكال الصعبة للألعاب الجنسية التي يكون فيها الرجل هو الممثل، تدنو من الإجرامية أو تُشكِّلها، وهي تنتمي تمامًا إلى قسم عالم الرذيلة والإجرام. على الجانب الآخر، تتداخل الألعاب الجنسية والألعاب الزوجية، لكن الألعاب الموصوفة هنا متاحة بيُسر لغير المتزوجين وكذلك للأزواج.

1. فلتتقاتل أنت وهو:

فرضية: قد تكون هذه مناورة أو طقسًا أو لعبة. في كل حالة من هذه الحالات يكون علم النفس أنثويًّا بشكل أساسي. نظرًا لخصائصها الدرامية، فإن (ف أ و هـ) هي أساس الكثير من الأدب العالمي، سواء كان جيدًا أو سيئًا.

1. في حالة كونها مناورة فهي رومانسية. تُناوِر المرأة أو تُحفِّز رَجُلين للقتال، مع الإشارة أو الوعد بأنها ستُسلم نفسها للفائز. بعد حسم المنافسة، فإنها تفي بصفقتها. هذه صفقة نزيهة، والافتراض هو أنها ورفيقها يعيشان في سعادة دائمة.

2. في حالة كونها طقسًا، تميل إلى أن تكون مأساوية. يتطلب العُرف أن يتقاتل الرجلان من أجلها، حتى لو لم ترغب في ذلك، وحتى لو كانت قد اختارت بالفعل. إذا فاز الرجل الخطأ، فعليها مع ذلك أن تتخذه كرفيق لها. في هذه الحالة، فإن المجتمع وليس المرأة هو من يؤسس (ف أ و هـ). إذا كانت راغبة، تصير الصفقة نزيهة. إذا كانت غير راغبة أو خائبة الأمل، فقد تُوفِّر لها النتيجة مجالًا كبيرًا لممارسة الألعاب، مثل «هيا نخدع جوي».

3. في حالة كونها لعبة، فهي فكاهية. تقوم المرأة بإعداد المنافسة، وبينما يتقاتل الرجلان، ترتحل فجأة مع رجل ثالث. تستمد المزايا النفسية الداخلية والخارجية لها ولرفيقها من الموقف القائل بأن المنافسة الصادقة هي لمن يسهل خداعهم، وتُشكِّل القصة الهزلية التي عاشوها أساس المزايا الاجتماعية الداخلية والخارجية.

2. انحراف جنسي:

فرضية: تعتبر الانحرافات الجنسية بين الجنسين، مثل: الفيتيشية والسادية والماسوشية، من أعراض الطفل المختل، ويتم التعامل معها وفقًا لذلك. مع ذلك، يمكن التعامل مع جوانبها التفاعلية، كما تتجلى في المواقف الجنسية الفعلية، عن طريق تحليل اللعبة. قد يؤدي هذا إلى السيطرة الاجتماعية، بحيث إنه حتى لو بقيت الدوافع الجنسية المشوهة على حالها، يتم تحييدها بقدر ما يُؤخَذ التسامح الفعلي في الاعتبار.

يميل الأشخاص الذين يعانون من تشوهات سادية أو ماسوشية هينة إلى اتخاذ نوع بدائي من موقف «الصحة العقلية». إنهم يشعرون أنهم ذوو رغبة جنسية قوية، وأن الامتناع عن ممارسة الجنس لفترة طويلة سيؤدي إلى عواقب وخيمة. لا يعتبر أيٌّ من هذين الاستنتاجَين صحيحًا بالضرورة، لكنهما يُشكِّلان الأساس للعبة «الساق الخشبية» مع الالتماس: «ماذا تتوقع من شخص ذي رغبة جنسية قوية مثلي؟».

نقيض: أن يعامل المرء نفسه وشريكه بلطف عادي؛ أي الامتناع عن الجلد اللفظي أو الجسدي وحصر المرء نفسه في أشكال أكثر اعتيادية من الجماع.

إذا كان وايت منحرفًا جنسيًّا بشكل حقيقي، فسيكشف هذا العنصر الثاني من اللعبة، والذي غالبًا ما يتم التعبير عنه بوضوح في أحلامه: إنه لا يهتم كثيرًا بهذا الجماع نفسه، وينبع رضاه الحقيقي من الملاطفة المهينة. ربما لا ينشغل بالاعتراف بمثل هذا الأمر لنفسه. لكن سيتضح له الآن أن شكواه هي: «بعد كل هذا العمل، يجب أن أمارس الجماع!». في هذه المرحلة يكون الموقف أكثر ملاءمة لعلاج نفسي محدد، وقد أُبطِلَ الكثير من الالتماس والمراوغة. ينطبق هذا على «السيكوباتيين الجنسيين» العاديين، كما يُرى في الممارسة، وليس على الفصامي الخبيث أو الانحرافات الجنسية الإجرامية، ولا على أولئك الذين يحصرون أنشطتهم الجنسية في الخيال.

لقد صارت لعبة «المثلية الجنسية» معقدة في الثقافة الفرعية في الكثير من البلدان، تمامًا كما تحولت إلى طقوسٍ في بلدان أخرى. ينشأ الكثير من الإعاقات الناتجة عن المثلية الجنسية من تحويلها إلى لعبة. السلوك الاستفزازي الذي يؤدي إلى ظهور لعبة «شرطيون ولصوص»، و«لماذا يحدث هذا دائمًا لنا؟»، و«إنه المجتمع الذي نعيش فيه»، و«كل الرجال العظماء كانوا»... وما إلى ذلك، غالبًا ما يكون سهل الانقياد للسيطرة الاجتماعية، والتي تقلل من الإعاقات إلى الحد الأدنى. يهدر «المثلي المحترف» قدرًا كبيرًا من الوقت والطاقة اللذين يمكن تخصيصهما لأهداف أخرى. قد يساعده تحليل ألعابه في تدبير شؤون منزله، وهذا يتركه حرًّا كي يستمتع بالمزايا التي يقدمها المجتمع البرجوازي، بدلًا من تكريس نفسه للعب نسخته الخاصة من «أليس هذا فظيعًا؟»».

3. إغراء:

فرضية: تُلعَب هذه اللعبة بين رجل وامرأة ويمكن تسميتها -إن شئنا بأدب أكثر، في أشكالها الأكثر اعتدالًا على الأقل- «انصرف» أو «السخط». يمكن لعبها بدرجات متفاوتة من الشدة.

1. تحظى لعبة «إغراء» من الدرجة الأولى، أو «انصرف»، بشعبية في التجمعات الاجتماعية، وتتألف أساسًا من المغازلة الخفيفة. تُلمِّح وايت إلى

أنها متاحة وتسعدها ملاحقة رجل لها. بمجرد أن يُبدي التزامًا ناحيتها، تنتهي اللعبة. إذا كانت مهذبة، فقد تقول بصراحة تامة: «إنني أُقدِّر مديحك وأشكرك كثيرًا»، وتنتقل إلى الانقضاض التالي. إذا كانت أقل كرمًا، ربما تتركه ببساطة. يمكن للاعب الماهر أن يجعل هذه اللعبة تدوم لفترة طويلة في تجمع اجتماعي كبير من خلال الانتقال بشكل متكرر، بحيث يتعين على الرجل القيام بمناورات معقدة من أجل متابعتها دون أن يبدو واضحًا للغاية.

2. في الدرجة الثانية من «الإغراء»، أو «السخط»، لا تحصل وايت إلا على إرضاء ثانوي من خلال محاولات بلاك. تنشأ مسرتها الأساسية من رفضه، لذلك تُعرَف هذه اللعبة أيضًا باللغة الدارجة باسم «انصرف يا باستر». إنها تقود بلاك إلى التزام أكثر جدية من المغازلة الخفيفة «للإغراء» من الدرجة الأولى، وتستمتع بمشاهدة ارتباكه عندما تصده. بالطبع لا يبدو أن بلاك عاجز كما يظهر، وربما يلجأ إلى توريط نفسه في مشكلة كبيرة. إنه عادة ما يلعب «اركلني» تنويعًا ما مختلفًا للعبة «إغراء» من الدرجة الثالثة هي لعبة شريرة، تنتهي بالقتل أو الانتحار أو «قاعة المحكمة. في هذه اللعبة، تقود وايت بلاك إلى المساومة على الاتصال الجسدي ثم تدَّعي أنه ارتكب هجومًا إجراميًّا عليها، أو تَسبَّب في الإضرار بها بصورة لا يمكن إصلاحها. في أكثر صورها تشاؤمًا، قد تسمح له وايت، بالفعل، بإكمال الفعل الجنسي حتى تنال هذه المتعة قبل التصدي له. قد يكون التصدي فوريًّا كما هي الحال في الصرخة غير المبررة في الاغتصاب، أو قد تتأخر طويلًا كما هي الحال في الانتحار أو القتل بعد علاقة حب طويلة. إذا اختارت أن تلعبها كهجوم إجرامي، فقد لا تجد صعوبة في العثور على مرتزقة أو حلفاء مهتمين بشكل مُرضٍ، مثل الصحافة والشرطة والمشيرين والأقارب. رغم ذلك، في بعض الأحيان، قد ينقلب عليها أولئك الغرباء بسخرية، حتى إنها تفقد زمام المبادرة وتصير أداة في ألعابهم.

في بعض الحالات، يؤدي الغرباء وظيفة مختلفة. إنهم يدفعون اللعبة على غير رغبة وايت، لأنهم يريدون لعب «فلتتقاتلي أنتِ وهو». لقد وضعوها في

مثل هذا الموقف لكي تحفظ ماء وجهها أو سمعتها. عليها أن تصرخ بأن ذلك اغتصاب. يميل هذا للحدوث، بشكل خاص، مع الفتيات دون السن القانوني؛ فقد يكن مستعدات تمامًا لمواصلة العلاقة، ولكن نظرًا لاكتشافها أو لإشكاليتها، يشعرن أنهن مُلزَمات بتحويل الرومانسية إلى لعبة «إغراء» من الدرجة الثالثة.

في أحد المواقف المعروفة، رفض يوسف المتحفظ أن يُغوَى بلعبة «إغراء»، حيث قامت زوجة فوطيفار بالتحول الكلاسيكي إلى «فلتتقاتل أنت وهو»، وهو مثال ممتاز على الطريقة التي يتفاعل بها اللاعب القوي مع النقيض، وعلى الأخطار التي تكتنف الأشخاص الذين يرفضون ممارسة الألعاب. يتم الجمع بين هاتين اللعبتين في «لعبة الغُرير» المعروفة، حيث تغوي المرأة بلاك ثم تصرخ بالاغتصاب، وعند هذه المرحلة يتولى زوجها المسؤولية وينتهك بلاك لأغراض الابتزاز.

يحدث أحد أكثر أشكال «إغراء» من الدرجة الثالثة، السيئة والحادة، بشكل متكرر نسبيًّا بين الغرباء المثليين جنسيًّا، الذين قد يصلون باللعبة في غضون ساعة أو نحو ذلك إلى نقطة القتل. تساهم التنويعات الساخرة والإجرامية لهذه اللعبة بقدر كبير في نسخة الصحف المثيرة.

النموذج الطفولي لـ«إغراء» هو نفس نموذج «امرأة باردة جنسيًّا»، حيث تحث الفتاة الصغيرة الصبي على امتهان نفسه، أو أن يتسخ ثم تسخر منه، وكما أظهرها بالفعل Human Bondage كما وصفها ماجنم بشكل كلاسيكي في ديكنز في آمال عظيمة. هذه هي الدرجة الثانية. قد تُلعَب بشكل أصعب، يقترب من الدرجة الثالثة، في أحياء عنيفة.

نقيض: تعتمد قدرة الرجل على تجنب التورط في هذه اللعبة أو إبقائها تحت السيطرة على قدرته على التمييز بين التعبيرات الحقيقية عن المشاعر وبين الانتقالات في اللعبة. من ثَم إذا كان قادرًا على ممارسة السيطرة الاجتماعية، فقد ينال قدرًا كبيرًا من المتعة من المغازلة الخفيفة لـ«انصرف». من ناحية أخرى، من الصعب تصور نقيض آمِن لمناورة زوجة فوطيفار، بخلاف

المغادرة قبل غلق الأبواب دون إعطاء العنوان. في عام 1938 التقى الكاتب بيوسف العجوز في حلب، والذي غادر من القسطنطينية قبل اثنين وثلاثين عامًا، بعد أن حاصرته إحدى سيدات السلطان في أثناء زيارة عمل. اضطر إلى مغادرة متجره، لكنه استغرق وقتًا لاستعادة مخزونه من الفرنكات الذهبية، ولم يعد قَط.

الألعاب ذات القرابة: تم العثور على إصدارات ذكورية من «إغراء» بشكل علني في المواقف التجارية: «أريكة التمثيل»(********) (وبعد ذلك لا تحصل على الدور) و«عانقيني» (وبعد ذلك تُطرَد).

(********) أريكة التمثيل: تعبير يشير إلى الممارسة المفترَضة، حيث تُمنح فيها الممثلة أدوارًا في الأفلام والمسرحيات مقابل ممارسة الجنس مع المخرج. (المترجم).

تحليل:

يشير التحليل التالي إلى لعبة «إغراء» من الدرجة الثالثة، لأن عناصر اللعبة هنا تُوضح بشكل أكثر دراماتيكية.

الهدف: انتقام كيدي.

الأدوار: الغاوية، والذئب.

الديناميات (الدرجة الثالثة): حسد القضيب، وعنف فموي. «انصرف» قضيبية، في حين تحتوي «السخط» على عناصر شرجية قوية.

أمثلة: (1) سأخبرك أيها الصبي الصغير القذر. (2) زوجة مظلومة.

النموذج الاجتماعي: راشد-راشد.

راشد (ذكر): «أنا آسف إذا ذهبت إلى أبعد مما كنت أنوي أن أفعله».

راشد (أنثى): «لقد انتهكتني ويجب أن تستوفي العقوبة كاملة».

النموذج النفسي: طفل-طفل.

طفل (ذكر): «انظري كم أنا مُغرٍ».

طفل (أنثى): «الآن تمكنت منك يا ابن العاهرة».

الانتقالات: (1) أنثى: إغواء. ذكر: إغواء مضاد. (2) أنثى: استسلام. ذكر: انتصار. (3) أنثى: مواجهة. ذكر: انهيار.

المزايا: (1) نفسية داخلية: التعبير عن الكراهية وإسقاط الذنب. (2) نفسية خارجية: تجنب الحميمية الجنسية العاطفية. (3) اجتماعية داخلية: «الآن تمكنت منك يا ابن العاهرة». (4) اجتماعية خارجية: «أليس هذا فظيعًا؟»، و«قاعة المحكمة»، و«فلتتقاتل أنت وهو». (5) بيولوجية: التبادلات الجنسية والعدائية. (6) وجودية: أنا بريء.

4. لعبة الجورب:

فرضية: هذه اللعبة من عائلة «إغراء»، حيث السمة الأكثر وضوحًا فيها هي الافتضاحية، وهي هستيرية بطبيعتها. تدخل امرأة في مجموعة غريبة، وبعد وقت قصير جدًّا ترفع ساقها، وتُعري نفسها بطريقة مثيرة، وتُعقِّب: «يا إلهي، هناك نسول في جوربي». وهذا بغرض إثارة الرجال جنسيًّا وإثارة غضب النساء الأخريات. أيُّ مواجهة لوايت تقابلها، بالطبع، باحتجاجات البراءة أو الاتهامات المضادة، ومن هنا التشابه مع «إغراء» الكلاسيكية. المهم هنا هو افتقار وايت للتكيف. إنها نادرًا ما تنتظر لتكتشف نوعية الأشخاص الذين تتعامل معهم أو كيفية تحديد توقيت مناورتها. من ثَم فإنها تظهر بشكل غير ملائم وتتكلف في علاقاتها بشركائها. على الرغم من وجود «تمرس» ظاهري ما، فإنها تفشل في فهم ما يحدث لها في الحياة، لأن حكمها على الطبيعة البشرية متشائم. الهدف هو إثبات أن الآخرين لديهم عقول فاسقة، وأن طفلها ووالدها (في العادة تكون الأم فاسقة) يخدعان راشدها، لتجاهل تحرشها وفقدانها للحس السليم بالكثير من الأشخاص الذين تلتقي بهم. بالتالي فإن اللعبة تميل إلى أن تكون ذاتية التدمير.

من المحتمل أن يكون هذا هو البديل القضيبي للعبة يعتمد محتواها على الاضطراب المُضمَر. قد يُعرَض البديل «الشفوي» من قِبل النساء اللواتي لديهن أمراض أعمق وصدور رشيقة. غالبًا ما تجلس هؤلاء النساء وأيديهن خلف رؤوسهن لدفع صدورهن إلى الأمام. قد يلفتن انتباهًا إضافيًّا إليهن من خلال الإشارة إلى حجم صدورهن أو إلى شيءٍ ما مثل عملية أو ورم. من المحتمل أن تُشكِّل بعض أنواع التشنجات متغيرًا شرجيًّا. المعنى الضمني

لهذه اللعبة هو أن المرأة متاحة جنسيًّا. بالتالي يمكن للنساء الثكالى أن يلعبن هذه اللعبة بشكل أكثر رمزية، واللواتي «يُظهِرن» ترملهن بتصنُّع.

نقيض: إلى جانب التكيف الضعيف، تُظهِر أولئك النساء القليل من التسامح تجاه النقيض. إذا تم تجاهل اللعبة أو التصدي لها من قِبل مجموعة علاجية متطورة، على سبيل المثال، فقد لا يعدن. يجب التمييز بين نقيض هذه اللعبة بعناية وبين الانتقام، لأن الأخير يدل على فوز وايت. النساء أكثر مهارة في الحركات المضادة في «لعبة الجورب» من الرجال، الذين في الحقيقة لديهم حافز ضعيف لتفكيك هذه اللعبة. لذلك من الأفضل ترك النقيض لتقدير النساء الأخريات الحاضرات.

5. ضجة:

فرضية: تُلعب اللعبة الكلاسيكية منها بين الآباء المستبدين والبنات في سن المراهقة، حيث توجد أم باردة جنسيًّا. يعود الأب من العمل ليتصيد أخطاء ابنته، وترد بوقاحة، أو قد تقوم بالانتقال الأول من خلال كونها وقحة، وهكذا يتصيد الأب خطأها. يرتفع صوتهما ويشتد الاشتباك. تعتمد النتيجة على من لديه المبادرة. هناك ثلاثة احتمالات: (أ) يأوي الأب إلى فراشه في غرفة نومه ويغلق الباب بعنف، (ب) تأوي الابنة إلى فراشها في غرفة نومها وتغلق الباب بعنف، (ج) يأوي كلاهما إلى فراشه في غرفة نومه ويغلق الباب بعنف. على أي حال، تتميز نهاية لعبة «ضجة» ببابٍ يُغلَق بعنف. تُقدِّم «ضجة» حلًّا مؤلمًا ولكنه فعَّال للمشكلات الجنسية التي تنشأ بين الآباء والبنات المراهقات في منازل معينة. في كثير من الأحيان لا يمكنهما العيش في المنزل ذاته معًا إلا إذا كانا غاضبَين من بعضهما، ويؤكد البابان المغلقان لكلٍّ منهما حقيقة أن لديهما غرفتَي نوم منفصلتين.

يمكن لعب هذه اللعبة بشكل شرير وكريه في البيوت المنحلة، حيث ينتظر الأب ابنته كلما خرجت في موعد، ويفحصها ويفحص ملابسها بعناية عند عودتها للتأكد من أنها لم تمارس الجماع. قد يؤدي أدنى ظرف مشبوه إلى أعنف مشاجرة، قد تنتهي بطرد الابنة من المنزل في منتصف الليل. ستأخذ

الطبيعة مجراها على المدى الطويل -إذا لم يكن في تلك الليلة، ففي الليلة التي بعدها أو بعد بعدها، عندئذٍ تكون شكوك الأب «مبررة»، كما يوضح للأم التي وقفت «عاجزة» بينما استمر كل هذا.

ومع ذلك، بشكل عام، يمكن لعب «ضجة» بين أي شخصين يحاولان تجنب العلاقة الجنسية الحميمة. على سبيل المثال، إنها المرحلة النهائية الشائعة للعبة «امرأة باردة جنسيًّا». من النادر نسبيًّا أن تحدث بين الفتيان في سن المراهقة وأقاربهم من الإناث، لأنه من الأسهل بالنسبة إلى الفتيان -في سن المراهقة- الهروب من المنزل في المساء مقارنة بأفراد الأسرة الآخرين. يمكن للإخوة والأخوات، في سن مبكرة، إقامة حواجز فعَّالة وإرضاءات جزئية من خلال العراك الجسدي، وهو نمط له دوافع مختلفة في مختلف الأعمار، وهو في أمريكا يُمثِّل شكلًا شبه طقسي من «ضجة» التي يجيزها التلفزيون والسلطات التربوية وطب الأطفال. في الطبقة العليا في إنجلترا، يُعتبر (أو كان يُعتبر) حالة سيئة، ويتم توجيه الطاقات المتناظرة إلى الـ«ضجة» المنظمة للملاعب الرياضية.

نقيض: اللعبة ليست بغيضة للأب كما يود أن يظن، وبشكل عام فإن الابنة هي التي تقوم بالانتقال المعاكس من خلال الزواج المبكر، الذي غالبًا ما يكون سابقًا لأوانه أو بالإكراه. إذا كان ذلك ممكنًا من الناحية النفسية، يمكن للأم أن تتخذ الانتقال المضاد بالتخلي عن إحدى الألعاب ذات القرابة أو التخلي عن البرود الجنسي المطلق. قد تخمد اللعبة إذا وجد الأب منفعة جنسية خارجية، لكن قد يؤدي ذلك إلى تعقيدات أخرى. في حالة المتزوجين، فإن النقيضين هما النقيضان ذاتهما لـ«امرأة باردة جنسيًّا» أو «رجل بارد جنسيًّا».

في ظل الظروف المناسبة، تؤدي «ضجة» بشكل طبيعي إلى «قاعة المحكمة».

10. ألعاب عالم الرذيلة والإجرام

مع انتشار المهن «المساعدة» داخل المحاكم وإدارات المراقبة والمرافق الإصلاحية، ومع التطور المتزايد لعلماء الجريمة وضباط تنفيذ القانون، يجب أن يكون المعنيون على دراية بالألعاب الأكثر شيوعًا، السائدة في عالم الرذيلة والإجرام، سواء في السجن أو خارجه. إنها تشمل: «شرطيون ولصوص»، و«كيف تخرج من هنا؟»، و«دعنا نخدع جوي».

1. شرطيون ولصوص:

فرضية: نظرًا لأن الكثير من المجرمين يكرهون الشرطيين، يبدو أنهم يشعرون بالكثير من الرضا من جراء خداع الشرطة بقدر رضاهم عن مكاسبهم الإجرامية، بل وأكثر في كثير من الأحيان. إن جرائمهم، على مستوى الراشد، هي ألعاب يتم لعبها من أجل المكافآت المادية، ولكن على مستوى الطفل، فإنها لأجل الإثارة الناجمة عن المطاردة؛ الفرار ثم الاسترخاء.

من الغريب جدًّا أن النموذج البدائي الطفولي لـ«شرطيون ولصوص» ليس رجال شرطة ولصوصًا بل هو لعبة الغُميضة، حيث يكون العنصر الأساسي هو الضيق لكون أحدهم قد عُثر عليه. يفضح الأطفال الصغار السر بسهولة. إذا وجدهم الأب بسهولة، يظهر الضيق دون الكثير من المرح. لكن إذا كان الأب لاعبًا جيدًا، فإنه يعرف ما يجب فعله؛ إنه يماطل، ومن ثَم يعطيه الطفل الصغير دليلًا عن طريق المناداة أو إسقاط شيء ما أو إحداث ضجة، وهكذا يجبر الأب على العثور عليه، لكنه لا يزال يُظهِر ضيقه. في هذه المرة استمتع الطفل أكثر بسبب زيادة التشويق. إذا استسلم الأب، فعادة ما يشعر الصبي بخيبة أمل بدلًا من شعور الظفر. بما أن متعة الاختباء كانت موجودة، فمن الواضح أن المشكلة لا تكمن هنا. ما يجعله يشعر بخيبة أمل هو عدم القبض عليه. يعلم الأب، عندما يأتي دوره للاختباء، أنه ليس من المفترض أن يخدع الطفل الصغير لوقت طويل، ولكن فقط بما يكفي لجعل الأمر مرِحًا، وهو

حكيم بما يكفي ليبدو منزعجًا عندما يُقبَض عليه. سرعان ما يتضح أن العثور عليه هو المكسب الضروري.

من ثَم فإن لعبة الغُميضة ليست مجرد لهو، لكنها لعبة حقيقية. على المستوى الاجتماعي، إنها معركة دهاء، وتصير أكثر إرضاءً عندما يبذل الراشد الذي في كل لاعب قصارى جهده. مع ذلك، على المستوى النفسي، فإنها تُعدُّ بمثابة مقامرة قهرية، حيث يتوجب على راشد وايت أن يخسر حتى يفوز طفله. في الواقع، إن عدم الإمساك به هو النقيض. من بين الأطفال الأكبر سنًّا، فإن الذي يجد مخبأ لا يمكن إيجاده بسهولة، يعتبر لعبه سيئًا، لأنه أفسد اللعبة. لقد ألغى العنصر الخاص بالطفل وحوَّل كل شيء إلى إجراء للراشد؛ لم يعد يلعب من أجل المرح. إنه في نفس فئة مالك نادٍ للقمار، أو بعض المجرمين المحترفين، الذين يعملون حقًّا من أجل المال بدلًا من التسلي.

يبدو أن هناك نوعين مميزين من المجرمين المعتادين؛ أولئك الذين يرتكبون الجريمة من أجل الربح في المقام الأول، وأولئك الذين يرتكبون الجريمة في الأساس من أجل اللعبة، مع مجموعة كبيرة في المنتصف يمكنها أن ترتكب الجريمة لأجل أيٍّ من الأمرين. أما «الفائز المُكرَه»، صاحب المال الكثير الذي لا يريد «طفله» حقًّا أن يتم القبض عليه، وفقًا للتقارير، نادرًا ما يمكن المساس به، فهو حصين، يمكنه دائمًا أن يصلح موقفه. من ناحية أخرى، نادرًا ما يكون أداء «الخاسر القهري»، الذي يلعب «شرطيون ولصوص» (ش و ل)، جيدًا من الناحية المالية. يبدو أن الاستثناءات لهذا غالبًا ما تكون بسبب الحظ أكثر من المهارة، وعلى المدى الطويل، ينتهي الأمر حتى بالمحظوظين إلى ما يحتاج «طفلهم» إليه؛ الصياح بدلًا من تحقيق النجاح.

إن لاعب (ش و ل)، الذي نهتم به هنا، يشبه الكحولي من بعض النواحي. يمكنه التنقل بين الأدوار؛ من اللص إلى الشرطي، ومن الشرطي إلى اللص. في بعض الحالات، قد يلعب دور الشرطي الوالدي في أثناء النهار والسارق الطفل بعد حلول الظلام. يوجد شرطي في كثير من اللصوص، ولص في الكثير من رجال الشرطة. قد يلعب دور المنقذ إذا كان الأمر يتعلق

بـ«الإصلاحات» الجنائية، ليصير عاملًا اجتماعيًّا أو عاملًا في مهمة معينة. لكن المنقذ أقل أهمية بكثير في هذه اللعبة منه في لعبة «الكحولي». مع ذلك، عادةً ما يكون دور اللاعب بصفته لصًّا هو مصيره، ولكلٍّ منهما طريقته ليُقبَض عليه. قد يجعل الأمر صعبًا أو سهلًا على رجال الشرطة.

الوضع متشابه في حالة المقامرين أيضًا. على المستوى الاجتماعي أو النفسي، المقامر «المحترف» هو ذلك الشخص الذي تصير المقامرة بالنسبة إليه هي اهتمامه الأساسي في الحياة. لكن على المستوى النفسي، هناك نوعان مختلفان من الأشخاص الذين يمكن اعتبارهم مقامرين محترفين. هناك من يقضون وقتهم في اللعب؛ أي اللعب مع القدر، حيث لا تتعدى قوة رغبة الراشد الذي فيهم في الفوز إلا بقوة حاجة الطفل إلى الخسارة. ثم هنالك من يديرون أندية القمار وبالفعل يكسبون لقمة عيشهم. عادة ما يكون هذا جيدًا جدًّا، من خلال توفير الفرص للمقامرين كي يلعبوا. هم أنفسهم لا يلعبون، ويحاولون تجنب اللعب، على الرغم من أنهم في بعض الأحيان، في ظل ظروف معينة، سيدللون أنفسهم ويستمتعون باللعب، تمامًا كما قد يلعب المجرم الصريح، أحيانًا، لعبة (ش و ل).

يلقي هذا الضوء على السبب في كون الدراسات الاجتماعية والنفسية للمجرمين غامضة وعقيمة بشكل عام؛ فهم يتعاملون مع نوعين مختلفين من الأشخاص لا يمكن التمييز بينهما بشكل كافٍ في الأطر النظرية أو التجريبية العادية. الأمر نفسه ينطبق على دراسة المقامرين. تُقدِّم تحليلات التفاعلات والألعاب حلًّا فوريًّا لذلك؛ إنها تزيل الغموض عن طريق التمييز التفاعلي، أسفل المستوى الاجتماعي، بين «اللاعبين» و«المحترفين الصُّرَحاء».

دعونا الآن ننتقل من هذه الفرضية العامة إلى أمثلة محددة. يؤدي بعض اللصوص عملهم دون أي إهدار. يترك اللص الذي ينتمي إلى لعبة «شرطيون ولصوص» بطاقة الاتصال الخاصة به في أعمال تخريب لا مبرر لها، مثل إفساد الملابس الثمينة بالإفرازات والتبرز. يتخذ السارق الصريح للبنك، حسب التقارير، كل الاحتياطات الممكنة لتجنب العنف، في حين أن سارق

البنك الذي ينتمي إلى لعبة (ش و ل) يلتمس فقط عذرًا للتنفيس عن غضبه. مثل أي محترف، فإن المجرم الصريح يحب أن تكون أعماله خالية من العوائق بقدر ما تسمح به الظروف. إن مجرم (ش و ل) مجبَر على تصريف غضبه في مسار عمله. يُقال إن المحترف الحقيقي لا يعمل أبدًا إلا عندما يعد أموره جيدًا، أما اللاعب فإنه على استعداد لتحدي القانون وهو أعزل. يدرك المحترفون الصُّرَحاء جيدًا، بطريقتهم الخاصة، لعبة (ش و ل). لو أظهر أحد أفراد العصابة اهتمامًا كبيرًا باللعبة، إلى درجة تعريض الوظيفة للخطر، وخاصة إذا بدأت حاجته إلى القبض عليه في الظهور، سيتخذون إجراءات صارمة لمنع تكرار ذلك. ربما حقيقة أن المحترفين الصُّرَحاء لا يلعبون ش و ل) هي السبب في ندرة القبض عليهم، وبالتالي نادرًا ما تتم دراستهم) اجتماعيًّا ونفسيًّا؛ وينطبق هذا أيضًا على المقامرين. من ثَم فإن معظم معرفتنا السريرية عن المجرمين والمقامرين تشير إلى اللاعبين بدلًا من المحترفين الصُّرَحاء.

المصابون بهوس السرقة (على عكس سارقي المعروضات المحترفين) هم أمثلة على مدى انتشار لعبة (ش و ل) المبتذلة. من المحتمل أن تكون نسبة كبيرة جدًّا من الغربيين، على الأقل، قد لعبت (ش و ل) في الخيال، وهذا هو ما تبيعه الصحف في نصف العالم الذي نعيش فيه. كثيرًا ما يحدث هذا الخيال في شكل أحلام «القتل المثالي»، الذي يلعب أصعب لعبة ممكنة ويتفوق على رجال الشرطة تمامًا.

أحد تنويعات (ش و ل) هو «مراجعون حسابيون ولصوص»، التي يلعبها مختلسون بالقواعد ذاتها والمكافأة عينها، وأيضًا «جمارك ولصوص»، التي يلعبها المهربون... إلخ. للتنوع الإجرامي لـ«قاعة المحكمة» أهمية خاصة. قد يتم أحيانًا إلقاء القبض على المحترف، على الرغم من كل احتياطاته، وتقديمه إلى المحاكمة. «قاعة المحكمة» بالنسبة إليه هي إجراء يقوم به وفقًا لتعليمات مستشاريه القانونيين. بالنسبة إلى المحامين؛ إذا كانوا من نوعية الفائزين المُكرَهين، فإن «قاعة المحكمة» هي في الأساس لعبة تُلعب مع

هيئة المحلفين، والهدف منها هو الفوز وليس الخسارة، ويعتبر هذا الأمر بمثابة لعبة بنَّاءة من قِبل شريحة كبيرة من المجتمع.

نقيض: هذا هو اهتمام علماء الجريمة المؤهلين وليس الأطباء النفسيين. ليس هناك تناقض بين الشرطة والجهاز القضائي، لكنهما يلعبان دورهما في اللعبة بموجب القواعد التي وضعها المجتمع.

مع ذلك، يجب تأكيد شيء واحد. قد يسخر العاملون في مجال البحث في علم الجريمة من فكرة أن بعض المجرمين يتصرفون كما لو أنهم يستمتعون بالمطاردة ويريدون أن يُقبَض عليهم، أو قد يقرأون عن الفكرة ويوافقون عليها لمسايرة الآخرين وحسب، لكنهم يُظهِرون ميلًا ضئيلًا لاعتبار مثل هذا العامل «الأكاديمي» حاسمًا في عملهم «الجاد». لا توجد طريقة لكشف هذا العنصر من خلال الأساليب القياسية للبحث النفسي. لذلك يجب على المحقق إما أن يتغاضى عن نقطة حاسمة لأنه لا يستطيع حل المسألة باستخدام أدوات بحثه، أو يغير أدواته. الحقيقة هي أن هذه الأدوات لم تُسفِر حتى الآن عن حل واحد لأي مشكلة في علم الإجرام. لذلك قد يكون من الأفضل للباحثين التخلص من الأساليب القديمة ومعالجة المشكلة بطريقة جديدة. حتى تُقبَل

ش و ل) -ليس فقط على أنها شيء شاذ مثير للاهتمام، ولكن باعتبارها جوهر الأمر في نسبة مئوية كبيرة من الحالات- ستستمر الكثير من الأبحاث في علم الجريمة في التعامل مع التوافه أو المذاهب أو القضايا السطحية أو الأمور التي ليست لها صلة بالموضوع(1).

تحليل:

فرضية: سنرى إذا كان بإمكانك القبض عليَّ.

الهدف: إعادة الطمأنينة.

الأدوار: لص، وشرطي (حاكم).

الديناميات: تدخل قضيبي؛ على سبيل المثال: (1) لعبة الغُميضة، و(2) الجريمة.

النموذج الاجتماعي: والد-طفل.

الطفل: «سنرى إن كان بإمكانك القبض عليَّ».

الوالد: «هذه هي وظيفتي».

النموذج النفسي: والد-طفل.

الطفل: «يجب أن تقبض عليَّ».

الوالد: «أها. إليك ما طلبت».

الانتقالات: (1) وايت: تحدٍّ. بلاك: غضب. (2) وايت: تخفٍّ. بلاك: إحباط. (3) وايت: استفزاز. بلاك: انتصار.

المزايا: (1) نفسية داخلية: تعويض مادي عن خطأ قديم. (2) نفسية خارجية: رهاب مقابل. (3) اجتماعية داخلية: سنرى إذا كان بإمكانك القبض عليَّ. (4) اجتماعية خارجية: كدت أنجو من العقاب (لهو: كادوا أن يفلتوا من العقاب). (5) بيولوجية: سوء السمعة. (6) وجودية: لقد كنت الخاسر دائمًا.

2. كيف تخرج من هنا؟

فرضية: الدليل التاريخي على هذه اللعبة هو أن السجناء الذين ينجون بأفضل شكلٍ، هم من يملأ وقتهم نشاط أو لهو أو لعبة. على ما يبدو أن هذا معروف جيدًا للشرطة السياسية، التي يقال إنها تحطم بعض السجناء ببساطة عن طريق إبقائهم من دون أي نشاط وفي حالة من الحرمان الاجتماعي.

النشاط المفضل للسجناء الانفراديين هو القراءة أو كتابة الكتب، واللهو المفضل هو الهرب، وقد اشتهر بعض ممارسيها، مثل كازانوفا وبارون ترينك.

اللعبة المفضلة هي «كيف تخرج من هنا؟» («أريد الخروج»)، والتي يمكن لعبها أيضًا في مستشفيات الدولة. يجب تمييزها عن العملية (انظر صفحة 61) التي تحمل الاسم ذاته، والمعروفة باسم «سلوك جيد». سيكتشف النزيل الذي يريد حقًّا أن يكون حرًّا كيفية الامتثال للسلطات كي يُطلَق سراحه في أقرب وقت ممكن. في الوقت الحاضر قد يتحقق هذا، في كثير من الأحيان، من خلال لعب لعبة جيدة لـ«الطب النفسي»، من نوعية العلاج الجمعي. مع

ذلك، فإن لعبة «أريد الخروج»، يلعبها نزلاء أو مرضى لا يريد طفلهم أن يخرج. إنهم يحاكون «سلوك جيد»، لكن في المرحلة الحرجة يُهلكون أنفسهم حتى لا يُطلَق سراحهم. وهكذا يعمل الوالد والراشد والطفل معًا في «سلوك جيد» ليُطلَق سراحهم، بينما في «أريد الخروج» يمر الوالد والراشد بالانتقالات الموصوفة حتى اللحظة الحرجة؛ عندما يضطلع الطفل بالأمر ويُفسِد التأثير، والذي هو في الواقع خائف من احتمال المغامرة في العالم غير المؤكد. كانت لعبة «تريد الخروج» شائعة في أواخر الثلاثينيات بين المهاجرين الوافدين حديثًا من ألمانيا والذين أصيبوا بالذهان. لقد تحسنوا وتوسلوا لأجل الخروج من المستشفى، لكن مع اقتراب يوم التحرير، تكررت أعراض الذهان مرة أخرى.

نقيض: يتم التعرف على كلٍّ من «سلوك جيد»، و«أريد الخروج» من قِبل المديرين اليقظين ويمكن التعامل معهما على المستوى التنفيذي. مع ذلك، غالبًا ما يؤخذ المبتدئون في العلاج الجمعي. إن المعالج الجمعي المختص، الذي يعلم أن هذه هي أكثر التلاعبات شيوعًا في السجون ذات التوجه النفسي، سيراقبها ويكتشفها في مرحلةٍ مبكرةٍ. وبما أن «سلوك جيد» هي عملية صادقة، فيمكن التعامل معها على هذا النحو، ولا ضرر من مناقشة ذلك علانية. من ناحية أخرى، تتطلب «أريد الخروج» علاجًا فعالًا إذا كان النزيل الخائف سيُعاد تأهيله.

الألعاب ذات القرابة: إحدى الألعاب القريبة لـ«أريد الخروج» هي عملية تُسمى «عليك أن تستمع». لدينا هنا نزيل في مؤسسة أو عميل مؤسسة اجتماعية يطالب بالحق في تقديم شكوى. غالبًا ما تكون الشكاوى ليست لها صلة بالموضوع. هدفه الرئيسي هو أن يؤكد لنفسه أن السلطات ستستمع إليه. إذا أخطأوا وظنوا أنه يتوقع التعامل مع الشكاوى باعتبارها أمرًا مهمًّا، فقد تكون هناك مشكلة. لو وافقوا على مطالبه، سيزيد منها. إذا استمعوا فقط بصبر وبدت عليهم علامات الاهتمام، فسيصير لاعب «عليك أن تستمع»

راضيًا ومتعاونًا، ولن يطلب أي شيء آخر. يجب أن يتعلم المسؤول التمييز بين «عليك أن تستمع» وبين الطلبات الجادة لاتخاذ إجراءات تصحيحية(2).

عقاب ظالم» هي لعبة أخرى تنتمي إلى هذه العائلة. قد يصرخ المجرم» الصريح: «عقاب ظالم»، في محاولة حقيقية للخروج، وفي هذه الحالة يكون ذلك جزءًا من الإجراء. مع ذلك، فإن السجين الذي يلعب لعبة «عقاب ظالم» لا يستخدمها بشكل فعال لمحاولة الخروج، لأنه إذا خرج فلن يكون لديه عذر كبير للصراخ.

3. دعنا نخدع جوي (د ن ج):

فرضية: النموذج الأولي لهذه اللعبة هو «المتجر الكبير»؛ لعبة الثقة الناجحة، ولكن الكثير من الخدع الصغيرة، وحتى لعبة الغُرَير هي (د ن ج). لا يمكن هزيمة أي شخص في لعبة (د ن ج) ما لم تكن السرقة تجري في عروقه، لأن الانتقال الأول بالنسبة إلى بلاك هو أن يخبر وايت أن جوي العجوز، الصادق، الأخرق، ينتظر فقط أن يتم الاستيلاء عليه. إذا كان وايت صادقًا تمامًا، فإنه إما سيتراجع أو يحذر جوي، لكنه لا يفعل. عندما يكون جوي على وشك السداد، يحدث خطأ ما، ويجد وايت أن استثماره قد انتهى، وكما هو الأمر في لعبة الغُرير، عندما يصير جوي على وشك أن يُخدَع، يتصادف أن يدخل فجأة. عندئذ يكتشف وايت -الذي كان يلعب بقواعده الخاصة، بطريقته الصادقة- أنه يجب عليه أن يلعب بقواعد جوي المؤذية.

من الغريب جدًّا أنه من المفترض أن يعرف الهدف قواعد (د ن ج) ويلتزم بها. الصياح الصادق هو خطر محسوب مع غوغاء مخادعة. لن يأخذوا به ضد وايت، حتى لو سمحوا له بقدر معين من الحرية في الكذب على الشرطة لإنقاذ ماء وجهه. لكن إذا تمادى واتهمهم زورًا بالسطو، على سبيل المثال، فسيصير هذا غشًّا، وسيستاءون من ذلك. من ناحية أخرى، هناك القليل من التعاطف مع رجل محتال، يقع في مشكلة من خلال العمل على هدف معين وهو في حالة من السكر، لأن هذا إجراء غير لائق، وعليه أن يعرف الأمور بشكلٍ أفضل. ينطبق الشيء نفسه إذا كان غبيًّا بما يكفي ليختار

هدفًا يتميز بروح الفكاهة، لأنه من المعروف جيدًا أنه لا يمكن الوثوق بمثل هؤلاء الأشخاص للعب دور الرجل المستقيم في (د ن ج) على طول الطريق من خلال اللعبة النهائية لـ«شرطيون ولصوص». يخاف الرجال المخادعون ذوو الخبرة من الأهداف التي تضحك بعد أن يُقبَض عليهم.

وتجدر الإشارة إلى أن المزحة الإجرائية ليست هي لعبة (د ن ج)، لأن في المزحة الإجرائية، جوي هو من يعاني، بينما في (د ن ج) يظهر جوي على القمة ويعاني وايت. المزحة الإجرائية هي لهو، في حين أن (د ن ج) هي لعبة يتم فيها ترتيب المزحة لإعطاء نتائج عكسية.

من الواضح أن (د ن ج) هي لعبة ثلاثية أو رباعية، مع الشرطة التي تقوم بالدور الرابع، وهي مرتبطة بـ«فلتتقاتل أنت وهو».

ملاحظة:

أتقدم بالشكر للدكتور فرانكلين إرنست من كلية الطب بكاليفورنيا في فاكافيلي، والسيد ويليام كولينز من مركز إعادة التأهيل بكاليفورنيا في نوركو، والسيد لورانس مينز من معهد كاليفورنيا للرجال في تيهاتشابي، على اهتمامهم المستمر بدراسة لعبة «شرطيون ولصوص»، ومناقشاتهم المفيدة وانتقاداتهم.

المراجع

1. Frederick Wiseman, in ‘Psychiatry and the Law: Use and Abuse of Psychiatry in a Murder Case’ (American Journal of Psychiatry, 118:289–299, 1961) gives a clear and tragic example of a hard form of ‘Cops and Robbers’. It concerns a 23-year-old-man who shot his fiancée and then turned himself in. This was not easy to arrange, since the police did not believe his story until he had repeated it four times. Later, he said: ‘It just seemed to me that all my life I was bound to end up in the chair. If that was the way it was, that was the way it would be.’ The author says it was farcical to expect a lay jury to understand the complex psychiatric testimony that was offered at the trial in technical jargon. In game terms, the central issue can be stated in words of no more than two syllables: A nine-year-old

boy decides (for reasons clearly brought out at the trial) that he is bound to end up in the chair. He spends the rest of his life headed toward this goal, and using his girl friend as a target, in the end he sets himself up.

2. For further information about ‘Cops and Robbers’ and games played by prison inmates, see: Ernst, F. H., and Keating, W. C., ‘Psychiatric Treatment of the California Felon’, American Journal of Psychiatry, 120:974–979, 1964.

11. ألعاب غرفة الاستشارات

الألعاب التي تُلعَب بإصرار في الموقف العلاجي هي أهم الألعاب التي يجب على محلل الألعاب المحترف أن يكون على دراية بها. من الممكن دراستها بسهولة في غرفة الاستشارات. هناك ثلاثة أنواع، وفقًا لدور الممثل:

1. الألعاب التي يلعبها المعالجون والعاملون في الحالة: «أنا أحاول مساعدتك فقط»، و«الطب النفسي».
2. الألعاب التي يلعبها أشخاص مدربون تدريبًا مهنيًّا وهم مرضى في مجموعات علاجية، مثل «البيت الأخضر».
3. الألعاب التي يلعبها المرضى والعملاء العاديون: «المعوز»، و«القروي»، و«الغبي»، و«الساق الخشبية».

1. البيت الأخضر:

فرضية: هذه اللعبة هي شكل مختلف للعبة «الطب النفسي»، والتي يلعبها علماء الاجتماع الشباب بأقوى ما يمكن، مثل علماء النفس الإكلينيكيين. يميل هؤلاء الشباب، بصحبة زملائهم، إلى لعب «التحليل النفسي»، غالبًا بطريقة مازحة، باستخدام تعبيرات مثل: «تُظهر عدائيتك...» أو «كيف يمكن لآلية دفاع ميكانيكية أن تفوز؟». عادة ما يكون ذلك لهوًا غير ضار وممتعًا. إنها مرحلة طبيعية من تجربة التعلم الخاصة بهم، ومع وجود عدد قليل من الأشخاص المبدعين في المجموعة، يمكن أن يصير الأمر ممتعًا للغاية. (الشيء المفضل لدى الكاتب هو: «أرى الأسبوع الوطني للهفوات هنا مرة أخرى»)، يميل بعض هؤلاء المرضى في مجموعات العلاج النفسي، إلى الانغماس في هذا النقد المتبادل بجدية أكبر، ولكن نظرًا لأن ذلك ليس ذا إنتاجية عالية في هذا الوضع، فقد يتعين على المعالج كبحه. قد يتحول تقدم سير العملية بعد ذلك إلى لعبة «البيت الأخضر».

هناك ميل قوي للخريجين الجدد إلى الاحترام المبالغ فيه لما يسمونه «المشاعر الحقيقية». قد يسبق التعبير عن هذا الشعور إعلان بأنه في طريقه

إلى الظهور. بعد الإعلان، يوصف الشعور، أو بالأحرى يُعرَض أمام المجموعة، وكأنه زهرة نادرة، ينبغي النظر إليها برهبة. تُستقبل ردود أفعال الأعضاء الآخرين بشكل رسمي للغاية، ويتبنون مظهر الخبراء في حديقة نباتية. يبدو أن المشكلة، بلغة تحليل اللعبة، تكمن فيما إذا كان هذا الشعور جيدًا بما يكفي ليتم التعبير عنه في معرض المشاعر الوطنية. قد يكون التدخل الاستفهامي من قِبل المعالج مسببًا للاستياء الشديد، كما لو أن هناك أصابع خرقاء تنهال على بتلات هشة للصبار الأمريكي. يشعر المعالج، بطبيعة الحال، أنه من أجل فهم تشريح ووظائف الزهرة، قد يكون من الضروري تشريحها.

نقيض: النقيض، وهو أمر حاسم للتقدم العلاجي، هو السخرية مما ذكرناه سابقًا. إذا سُمِح لهذه اللعبة بالمضي قدمًا، فقد تستمر لسنوات دون تغيير، وبعد ذلك قد يشعر المريض أنه قد مر بـ«تجربة علاجية»، «أبدى العداء» خلالها وتعلم «مواجهة المشاعر» بطريقة تمنحه أفضلية على زملائه الأقل حظًّا. في غضون ذلك، ربما لم يحدث سوى القليل جدًّا من المدلول الديناميكي، وبالتأكيد لم يُستخدَم استثمار الوقت لتحقيق أقصى قدر من المنفعة العلاجية.

المفارقة في الوصف الأولي غير موجهة ضد المرضى ولكن ضد معلميهم والأوساط الثقافية التي تشجع مثل هذا التدقيق المفرط. إذا تم اختيار الوقت المناسب، فقد تنجح الملاحظة المتشككة في فصلهم عن التأثيرات الوالدية الحمقاء وتؤدي إلى قوة أقل وعيًا بالذات في تفاعلاتهم مع بعضهم. بدلًا من غرس المشاعر في نوع من المناخ يشبه المستنبت الزجاجي، قد يسمحون لها بالنمو بشكل طبيعي لكي تُقطف عندما تنضج.

المنفعة الأكثر وضوحًا لهذه اللعبة هي المنفعة النفسية الخارجية، لأنها تتجنب الحميمية من خلال تهيئة الظروف الخاصة التي يمكن في ظلها أن يتم التعبير عن المشاعر، وفرض قيود خاصة على ردود فعل الحاضرين.

2. أنا أحاول فقط مساعدتك:

فرضية: يمكن لعب هذه اللعبة في أي موقف مهني ولا تقتصر على المعالجين النفسيين والعاملين في مجال الشؤون الاجتماعية. مع ذلك، فإنها توجد بشكل أكثر شيوعًا وفي أكثر أشكالها ازدهارًا بين الإخصائيين الاجتماعيين الذين لديهم نوع معين من التدريب. لقد وضَّح الكاتب تحليل هذه اللعبة في ظل ظروف غريبة. طوى جميع اللاعبين أوراقهم في لعبة البوكر باستثناء اثنين؛ الإخصائي النفسي ورجل الأعمال. لقد ارتفع شأن رجل الأعمال الذي راهن -والذي كانت لديه اليد العليا- الإخصائي النفسي الذي لديه ورق لا يُهزم. بدا رجل الأعمال مرتبكًا، ومن ثَم قال الإخصائي النفسي بمرحٍ: «لا تنزعج، أنا أحاول فقط مساعدتك!». تردد رجل الأعمال، وفي النهاية ألقى بأوراقه. أظهر الإخصائي النفسي الورقة الفائزة، وعندها ألقى الآخر بأوراقه في اشمئزاز. عندئذٍ شعر الآخرون الحاضرون بالحرية في الضحك على مزحة الإخصائي النفسي، وعلق الخاسر بأسفٍ: «لقد كنت مساعدًا حقًّا!». ألقى الإخصائي النفسي نظرة على الكاتب تعني أن النكتة قد تمت فعلًا على حساب مهنة الطب النفسي. عند هذه اللحظة صارت بنية هذه اللعبة واضحة.

يقدم المسؤول أو المعالج -أو أيًّا كانت مهنته- نصيحة ما للعميل أو المريض. يعود المريض ويقول إن الاقتراح لم يكن له التأثير المطلوب. يتجاهل المسؤول هذا الفشل بشعور بالاستسلام ويحاول مرة أخرى. إذا كان أكثر يقظة، فقد يكتشف في هذه المرحلة وخز الإحباط، لكنه سيحاول مرة أخرى على أي حال. عادة لا يشعر بالحاجة إلى التشكيك في دوافعه، لأنه يعلم أن العديد من زملائه المدربين بالمثل يفعلون الأمر ذاته، وأنه يتبع الإجراء «الصحيح» وسيتلقى الدعم الكامل من المشرفين عليه.

إذا واجه لاعبًا صعبًا، مثل الشخص الذي لديه الوسواس العدائي، فسيجد صعوبة أكثر فأكثر في تجنب الشعور بعدم الكفاءة. عندئذٍ يقع في ورطةٍ، وسيتدهور الوضع ببطء. في أسوأ الأحوال، قد يواجه شخصًا غاضبًا مصابًا بالبارانويا، والذي يندفع في يوم من الأيام في حالة من الغضب، ويصرخ:

«انظر ماذا جعلتني أفعل!»، عندئذٍ سيظهر إحباط المسؤول أو المعالج بقوة على السطح في الفكر المنطوق أو غير المعلن: «لكنني كنت أحاول فقط مساعدتك!». قد تتسبب حيرته من الجحود في معاناته الكبيرة، مما يشير إلى الدوافع المعقدة الكامنة وراء سلوكه. هذه الحيرة هي المكافأة.

لا ينبغي الخلط بين المساعدين الشرعيين والأشخاص الذين يلعبون «أنا أحاول فقط مساعدتك» (أ أ ف م). تختلف عبارة «أعتقد أنه يمكننا القيام بشيء ما حيال ذلك»، أو «أعرف ما ينبغي فعله»، أو «لقد كُلِّفت بمساعدتك»، أو «قيمة أتعابي هي... مقابل مساعدتك»، عن «أنا أحاول فقط مساعدتك». تمثل الأربعة الأولى، بحسن نية، عروض الراشد لوضع المؤهلات المهنية تحت تصرف المريض أو العميل المكروب. لـ(أ أ ف م) دافع خفي أكثر أهمية من المهارة المهنية في تحديد النتيجة. يرتكز هذا الدافع على الموقف القائل بأن الناس جاحدون ومخيبون للآمال. إمكانية النجاح مخيفة بالنسبة إلى الوالد الذي في المحترف وهي دعوة للتخريب، لأن النجاح سيهدد الموقف. يحتاج لاعب (أ أ ف م) إلى أن يطمئن إلى أنه لن يتم قبول المساعدة بغض النظر عن مدى قوتها المقدمة. يستجيب العميل بـ«انظر كم أحاول بشدة» أو «لا يوجد شيء يمكنك فعله لمساعدتي». يمكن للاعبين الأكثر مرونة أن يصلوا إلى تسوية: لا بأس أن يقبل الناس المساعدة شريطة أن يستغرق الأمر وقتًا طويلًا منهم للقيام بذلك. من ثَم يميل المعالجون إلى الشعور بالاعتذار لأجل نتيجة سريعة، لأنهم يعلمون أن بعض زملائهم في اجتماعات طاقم العمل سيكونون ناقدين. على الطرف المقابل من لاعبي (أ أ ف م) الأشداء، كما هي الحال بين الإخصائيين الاجتماعيين، يوجد محامون جيدون يساعدون عملاءهم دون مشاركة شخصية أو عاطفية. هنا تحل الحرفية محل الجهد الخفي.

يبدو أن بعض مدارس العمل الاجتماعي هي في الأساس أكاديميات لتدريب لاعبي (أ أ ف م) المحترفين، وليس من السهل على خريجيها التوقف عن

لعبها. يمكن العثور على مثال قد يساعد في توضيح بعض النقاط السابقة في وصف اللعبة التكميلية «الفقر».

من السهل إيجاد (أ أ ف م) وتنويعاتها في الحياة اليومية. يلعبها أصدقاء العائلة والأقارب (على سبيل المثال: «يمكنني جلبها بالجملة من أجلك») والراشدون الذين يقومون بعمل مجتمعي مع الأطفال. إنها لعبة مفضلة لدى الآباء، وعادة ما تكون اللعبة التكميلية التي يلعبها الأبناء هي «انظر ماذا جعلتني أفعل». على المستوى الاجتماعي، قد تكون تنويعًا مختلفًا من «أخرق»، حيث يحدث الضرر بينما يكون الشخص مساعدًا أكثر من كونه مندفعًا. هنا تُمثِّل العميل ضحية قد تلعب «لماذا يحدث هذا دائمًا معي؟» أو أحد تنويعاتها.

نقيض: هناك الكثير من الوسائل المتاحة للمحترف للتعامل مع دعوة لعب هذه اللعبة، وسيعتمد اختياره على حالة العلاقة بينه وبين المريض، وخاصة على موقف طفل المريض.

1. إن النقيض المتعلق بالتحليل النفسي الكلاسيكي هو الأكثر شمولًا والأصعب على المريض تحمله. يتم تجاهل الدعوة تمامًا. يحاول المريض بجهدٍ أكبر. في النهاية، يقع في حالة من اليأس. تتجلى هذه الحالة في الغضب أو الاكتئاب، وهي علامة مميزة على إحباط اللعبة. قد يؤدي هذا الموقف إلى مواجهة مفيدة.

2. من الممكن القيام بمحاولة عمل مواجهة أكثر لطفًا (ولكن ليست مصطنعة) عند الدعوة الأولى. يصرح المعالج بأنه معالج المريض وليس مديره.

3. الإجراء الأكثر لطفًا هو إدخال المريض في مجموعة علاجية والسماح للمرضى الآخرين بالتعامل مع الأمر.

4. مع مريض مضطرب بشكلٍ حاد، قد يكون من الضروري اللعب طوال المرحلة الأولية. يجب أن يعالج طبيب نفسي هؤلاء المرضى، بصفته رجلًا طبيًّا، يمكنه وصف الأدوية وبعض الإجراءات الصحية التي لا تزال قيِّمة، حتى

إلى يومنا هذا الذي تُستَخدَم فيه المهدئات. إذا وصف الطبيب نظامًا صحيًّا قد يشمل الاستحمام والتمارين الرياضية وفترات الراحة والوجبات المنتظمة جنبًا إلى جنب مع الدواء، فتوجد عدة احتمالات: (1) يُنفِّذ المريض النظام ويشعر بتحسن. (2) يُنفِّذ النظام بتدقيق ويشتكي من أنه غير مُجدٍ. (3) يذكر عرضًا أنه نسي تنفيذ التعليمات أو أنه تخلى عن النظام لأنه لم يكن في صالحه. في الحالتين الثانية والثالثة، فإن الأمر متروك للطبيب النفسي ليقرر ما إذا كان المريض في تلك المرحلة مستعدًّا لتحليل اللعبة، أو ما إذا كان هناك شكل آخر من أشكال العلاج موضَّح لإعداده للعلاج النفسي لاحقًا. يجب أن يُقيِّم الطبيب النفسي العلاقة بعناية بين مدى ملاءمة النظام وميل المريض للعب الألعاب به، قبل أن يقرر كيفية المضي قدمًا بعد ذلك.

بالنسبة إلى المريض، من ناحية أخرى، فإن النقيض هو: «لا تخبرني بما يجب أن أفعله لمساعدة نفسي، سأخبرك بما يجب أن تفعله لمساعدتي». إذا كان المعالج معروفًا بأنه أخرق، فإن التناقض الصحيح الذي يمكن للمريض استخدامه هو: «لا تساعدني، بل ساعده». لكن اللاعبين الجادين للعبة «أنا أحاول فقط مساعدتك» يفتقرون عمومًا إلى روح الدعابة. عادة ما يتم تلقي الانتقالات المضادة من جانب المريض بشكل غير مرغوب فيه، وقد تؤدي إلى عداوة المعالج مدى الحياة. في الحياة اليومية، لا ينبغي الشروع في مثل هذه الانتقالات إلا إذا كان المرء مستعدًّا للقيام بها بلا رحمة ويتحمل العواقب. على سبيل المثال، قد يتسبب رفض عرض لقريب يلعب: «يمكنني الحصول عليه بالجملة من أجلك» في حدوث مضاعفات عائلية خطيرة.

تحليل:

فرضية: لا أحد يفعل ما أخبرهم به.

الهدف: تسكين الذنب.

الأدوار: مساعد، وعميل.

الديناميات: ماسوشية.

أمثلة: (1) تعليم الأطفال، وتدخل الوالدين. (2) الإخصائي الاجتماعي والعميل.

النموذج الاجتماعي: والد-طفل.

الطفل: «ماذا أفعل الآن؟».

الوالد: «هذا ما تفعله».

النموذج النفسي: والد-طفل.

الوالد: «انظر إلى أي مدى أنا كفؤ».

الطفل: «سأجعلك تشعر بأنك غير كفؤ».

الانتقالات: (1) تعليمات مطلوبة - تعليمات مُقدَّمة. (2) إتلاف الإجراء - توبيخ. (3) إثبات أن الإجراءات خاطئة - اعتذار ضمني.

المزايا: (1) نفسية داخلية: استشهاد. (2) نفسية خارجية: تجنب مواجهة أوجه القصور. (3) اجتماعية داخلية: النوع الإسقاطي من ت ت إ)، نكران الجميل. (4) اجتماعية خارجية: «الطب النفسي»، النوع) الإسقاطي. (5) بيولوجية: الصفع من العميل والملاطفة من المشرفين. (6) وجودية: كل الناس عاقُّون.

3. الفقر:

فرضية: أوضح هنري ميللر فرضية هذه اللعبة بأفضل طريقة ممكنة في *The Colossus of Maroussi*: «يجب أن تكون الواقعة قد حدثت خلال العام الذي كنت أبحث فيه عن وظيفة دون أدنى نية في الحصول على واحدة. ذكَّرني ذلك -وقد كنت أظن في نفسي أنني يائس- بأنني لم أزعج نفسي حتى بالنظر إلى إعلانات الوظائف المطلوبة».

«هذه اللعبة هي أحد متممات لعبة «أنا أحاول فقط مساعدتك أ أ ف م) حيث يلعبها الإخصائيون الاجتماعيون الذين يكسبون قوتهم من) خلالها. تُلعَب «الفقر» بشكل احترافي من قِبل العميل الذي يكسب رزقه بهذه الطريقة. تجربة الكاتب الخاصة مع «الفقر» محدودة، لكن الرواية التالية لأحد أكثر طلابه براعة تُوضِّح طبيعة هذه اللعبة ومكانتها في مجتمعنا.

كانت الآنسة بلاك إخصائية اجتماعية في مؤسسة رعاية اجتماعية، هدفها المعلَن والذي من خلاله حصلت على دعم حكومي، هو إعادة التأهيل الاقتصادي للفقراء، وهو ما يعني في الواقع تلقفهم ومحاولة إيجاد فرص عمل مستديمة ومجزية لهم. كان عملاء هذه المؤسسة «يحققون تقدمًا» باستمرار، وفقًا للتقارير الرسمية، لكن القليل جدًّا منهم كان «يُعَاد تأهيله» في الواقع. كان هذا مفهومًا -كما زعموا- لأن معظمهم كانوا عملاء للرعاية الاجتماعية لعدة سنوات، وانتقلوا من مؤسسة إلى مؤسسة وفي بعض الأحيان كانوا مشاركين مع خمس أو ست مؤسسات في الوقت نفسه، لذلك كان من الواضح أنهم كانوا «حالات صعبة».

سرعان ما أدركت الآنسة بلاك، من خلال تدريبها في تحليل الألعاب، أن موظفي مؤسستها كانوا يلعبون لعبة متسقة من (أ أ ف م)، وتساءلت عن كيفية استجابة العملاء لذلك. من أجل التحقق من الأمر، سألت عملاءها من أسبوع لآخر عن عدد فرص العمل التي فحصوها بالفعل. كانت مهتمة باكتشاف أنه على الرغم من أنه كان من المفترض نظريًّا أن يبحثوا بجد عن العمل من يوم لآخر، فإنهم في الواقع لم يُكرِّسوا سوى القليل جدًّا من الجهد لذلك، وأحيانًا كانت الجهود الشكلية التي بذلوها ذات جودة مثيرة للسخرية. على سبيل المثال، قال رجل إنه كان يرد على إعلان واحد على الأقل يوميًّا بحثًا عن عمل. سألت: «أي نوع من العمل؟». قال إنه يريد الدخول في أعمال البيع. سألت: «هل هذا هو النوع الوحيد من الإعلانات الذي تجيب عنه؟»، أجاب بالإيجاب، لكن من المؤسف أنه كان ثقيل اللسان، وأن ذلك أعاقه عن مسيرته المهنية المختارة. في هذا الوقت تقريبًا، علم مشرفها أنها كانت تطرح مثل هذه الأسئلة، ووبَّخها لممارسة «ضغط لا داعي له» على عملائها.

مع ذلك، قررت الآنسة بلاك المضي قدمًا وإعادة تأهيل بعضهم. اختارت أولئك القادرين جسديًّا ممن لا يبدو أن لديهم سببًا وجيهًا للاستمرار في تلقي أموال الرعاية الاجتماعية. مع هذه المجموعة المختارة، تحدثت عن لعبة (أ أ ف م) ولعبة «الفقر». عندما كانوا على استعداد للتنازل عن هذه النقطة،

قالت إنهم إذا لم يعثروا على وظائف، فإنها ستقطع عنهم أموال الرعاية الاجتماعية وتحيلهم إلى نوع مختلف من المؤسسات. وجد العديد منهم على الفور عملًا. وجد بعضهم عملًا لأول مرة منذ سنوات. لكنهم كانوا ممتعضين من موقفها، وكتب بعضهم رسائل إلى مشرفها يشكونها فيها. اتصل بها المشرف ووبخها بشدة، في مكان العمل الفعلي، قائلًا إنه بالرغم من عثور موكليها السابقين على وظيفة، فإنه لم يتم «إعادة تأهيلهم حقًّا». أشار المشرف إلى أن هناك بعض التساؤلات حول ما إذا كانوا سيحتفظون بالآنسة بلاك في المؤسسة أم لا. حاولت الآنسة بلاك -بقدر ما تجرأت، دون أن تُعرِّض منصبها لمزيد من الخطر- استنباط ما يمكن أن يُشكِّل «إعادة تأهيل حقيقية» في رأي المؤسسة. لم يوضحوا لها ذلك. أخبروها فقط بأنها «تمارس ضغوطًا لا داعي لها» على الناس، أما حقيقة أنهم بذلك صاروا يُدعِّمون أسرهم لأول مرة منذ سنوات، فلم يعتبروا أن هذا شيء مهم قد أضافته.

حاولت بعض صديقاتها مساعدتها لأنها كانت بحاجة إلى وظيفتها وكانت في ذلك الوقت معرضة لخطر فقدانها. كتب رئيس عيادة الطب النفسي المحترم إلى المشرف، موضحًا أنه سمع أن الآنسة بلاك قامت ببعض الأعمال الفعالة بشكل خاص مع عملاء الرعاية الاجتماعية، وطلب الإذن لتناقش النتائج التي توصلت إليها في مؤتمر للموظفين في عيادته. رفض المشرف.

في هذه الحالة، وضعت المؤسسة قواعد «الفقير» لاستكمال القواعد المحلية لـ(أ أ ف م). كان هناك اتفاق ضمني بين العامل والعميل ونصه كالتالي:

(العامل: «سأحاول مساعدتك (بشرط ألَّا تتحسن)».

(العميل: «سأبحث عن وظيفة (بشرط ألَّا أعثر على أي شيء)».

تفقد الوكالة أحد العملاء إذا قام العميل بخرق الاتفاقية من خلال التحسن، ويفقد العميل مزايا الرعاية الاجتماعية، ويشعر كلاهما بالعقوبة. إذا خرقت عاملة مثل الآنسة بلاك الاتفاقية من خلال جعل العميل يجد عملًا فعليًّا، تُعاقَب

الوكالة بشكاوى العميل، والتي قد تصل إلى انتباه السلطات العليا، بينما يفقد العميل مرة أخرى مزايا الرعاية الاجتماعية الخاصة به.

يحصل كلاهما على ما يريده ما دام أن كليهما يطيع القواعد الضمنية. يحصل العميل على منافعه وسرعان ما يتعلم ما تريده المؤسسة في المقابل: فرصة «للمساعدة» (كجزء من (أ أ ف م)) بالإضافة إلى «المواد السريرية» (لعرضها في مؤتمرات الموظفين). كان العميل سعيدًا بالامتثال لهذه المطالب، مما منحه الكثير من السرور كما هي الحال مع المؤسسة. هكذا تلاقيا بشكل جيد، ولم يشعر أي منهما بأي رغبة في إنهاء مثل هذه العلاقة المُرضية. في الحقيقة وضعت الآنسة بلاك يدها على مكمن المشكلة بدلًا من المساعدة مباشرة، واقترحت مؤتمرًا للموظفين متمحورًا حول المجتمع بدلًا من العميل؛ وقد أزعج هذا جميع الأشخاص الآخرين المعنيين على الرغم من حقيقة أنها كانت بذلك تلتزم فقط بالنية المعلنة في اللوائح.

يجب هنا ملاحظة شيئين. أولًا: «الفقر» -كلعبة بدلًا من كونها حالة بسبب الإعاقة الجسدية أو العقلية أو الاقتصادية- تلعبها نسبة محدودة فقط من عملاء الرعاية الاجتماعية. ثانيًا: لا يدعم هذه اللعبة سوى الإخصائيين الاجتماعيين الذين تدربوا على لعب (أ أ ف م). لن يتحمل العاملون الآخرون ذلك.

الألعاب الحليفة لهذه اللعبة هي «المتمرس»، و«المحارب القديم». تعرض لعبة «المحارب القديم» العلاقة التكافلية ذاتها؛ هذه المرة بين إدارة المحاربين القدامى والمنظمات المتحالفة، وعدد معين من «المحاربين القدامى المحترفين» الذين يشتركون في الامتيازات المشروعة للجنود السابقين المعوقين. يلعب لعبة «العيادة» نسبة معينة من أولئك الذين يحضرون إلى أقسام العيادات الخارجية في المستشفيات الكبيرة. على عكس أولئك الذين يلعبون «الفقير» أو «المحارب القديم»، فإن المرضى الذين يلعبون «العيادة» لا يتلقون تعويضًا ماليًّا، لكنهم يحصلون على منافع أخرى. إنهم يخدمون غرضًا اجتماعيًّا مفيدًا، لأنهم على استعداد للتعاون في

تدريب العاملين في المجال الطبي وفي دراسات عمليات المرض. من ذلك قد يحصلون على إرضاء «الراشد» الشرعي غير المتاح للاعبي «الفقر» و«المحارب القديم».

نقيض: إذا حُدِّد النقيض، فإنه يتمثل في حجب الفوائد. هنا لا تكون المخاطر في المقام الأول من اللاعب نفسه، كما هي الحال في معظم الألعاب الأخرى، ولكن من كون هذه اللعبة متناغمة ثقافيًّا ومُعزَّزة من قِبل لاعبي (أ أ ف م) المتممين. يأتي التهديد من الزملاء المهنيين والجمهور المثار والمؤسسات الحكومية والنقابات الوقائية. قد تؤدي الشكاوى التي تأتي بعد إظهار مناهضة «الفقر» إلى صرخة مدوية بـ«نعم، نعم، ماذا عن ذلك؟»، والتي يمكن اعتبارها عملية صحية وبناءة أو لهوًا، حتى لو كانت تثبط الصراحة في بعض الأحيان. في الواقع، يعتمد نظام الحريات الديمقراطية السياسي الأمريكي برمته على ترخيص (غير متاح بموجب العديد من أشكال الحكومة الأخرى) لطرح هذا السؤال. من دون مثل هذا الترخيص، يتعرقل التقدم الاجتماعي الإنساني بشكل خطير.

4. القروي:

فرضية: النموذج البدئي للقروي هو القروية البلغارية المصابة بالتهاب المفاصل، التي تبيع بقرتها الوحيدة لجمع الأموال للذهاب إلى عيادة الجامعة في صوفيا. هناك يفحصها الأستاذ الجامعي ويجد أن حالتها مثيرة جدًّا للاهتمام، لدرجة أنه يقدمها في عرض إكلينيكي لطلاب الطب. إنه لا يحدد فقط الأعراض المرضية والتشخيص، ولكن أيضًا العلاج. يغمرها هذا الإجراء بالرهبة. يعطيها الأستاذ الجامعي وصفة طبية قبل أن تغادر ويشرح العلاج بمزيد من التفصيل. تُعجَبُ جدًّا بمستوى تعليمه وتقول بالبلغارية: «يا إلهي، أنت رائع يا أستاذ!». ومع ذلك، لا تجلب الوصفة الطبية أبدًا. أولًا، لا توجد صيدلية في قريتها. ثانيًا، حتى لو كانت هناك صيدلية، فإنها لن تترك مثل هذه الورقة القيمة تفلت من يديها. كما أنها ليست لديها التسهيلات اللازمة لإجراء بقية العلاج، مثل النظام الغذائي والمعالجة المائية وما إلى ذلك. تعيش

مشلولة كما كانت من قبل، لكنها سعيدة الآن لأنها تستطيع أن تخبر الجميع عن العلاج الرائع الذي وصفه لها الأستاذ العظيم في صوفيا، والذي تعرب له عن امتنانها كل ليلة في صلواتها.

مر الأستاذ بالقرية، بعد سنوات، وهو في حالة مزاجية غير سعيدة، في طريقه لزيارة مريض ثري ولكنه كثير المطالب. تذكر القروية عندما اندفعت لتقبيل يده وذكَّرته بالنظام الرائع الذي حدده لها منذ زمن بعيد. تَقبَّل تكريمها بلطف، شاعرًا بالامتنان، بشكل خاص، عندما أخبرته عن مدى روعة العلاج الذي وصفه لها. في الواقع، لقد استُثيرت مشاعره جدًّا لدرجة أنه فشل في ملاحظة أنها تعرج بشدة كما كانت دائمًا.

اجتماعيًّا، تُلعَب «القروي» في شكل ساذج ومخادع، وكلاهما يحمل شعار: «يا إلهي، أنت رائع يا سيد مورغاترويد!» (أ ر س م). في الشكل الساذج، مورغاترويد شخص رائع. إنه شاعر أو رسام أو فاعل خير أو عالم مشهور، وكثيرًا ما تقطع الشابات الساذجات مسافات طويلة على أمل مقابلته حتى يمكنهن الجلوس بافتتان عند قدمَيه ويضفين طابعًا حالمًا على عيوبه. المرأة الأكثر تطورًا التي تخطط عن عمد إقامة علاقة غرامية أو الزواج بمثل هذا الرجل، والتي تُعجَبُ به بإخلاص وتقدره، قد تكون على دراية كاملة بنقاط ضعفه، حتى إنها قد تستغلها من أجل أن تنال مرادها. مع هاتين النوعيتين من النساء، تنشأ اللعبة من إضفاء الطابع الرومانسي على العيوب أو استغلالها، بينما تكمن السذاجة في احترامهن الحقيقي لإنجازاته؛ الأمر الذي يُمكِّنهن من تقييمها بشكل صحيح.

في الشكل المخادع، قد يكون مورغاترويد رائعًا وقد لا يكون، لكنه يواجه امرأة غير قادرة على تقديره أفضل تقدير في أي حالة. ربما تكون عاهرة من درجة عالية. إنها تلعب «أنا العجوز الصغيرة» وتستخدم
أ ر س م) كمداهنة محضة لتحقيق غاياتها الخاصة. ما يكمن خلف ذلك، إما) أنها مندهشة منه أو تخدعه، لكنها لا تهتم به. ما تريده هي المكافأة؛ أي أن ترافقه.

سريريًّا، تُلعَب «القروي» في شكلين متشابهين، مع الشعار: «يا إلهي، أنت رائع يا أستاذ!» (أ ر ي أ) قد تبقى المريضة، في الشكل الساذج، في حالة جيدة ما دام أنه يمكنها أن تؤمن بـ(أ ر ي أ)، والتي تفرض التزامًا على المعالج؛ بأن يكون حسن التصرف في الحياة العامة والخاصة. في الشكل المخادع، تأمل المريضة أن يتماشى المعالج مع لعبة (أ ر ي أ) التي تتبناها، وأنه يفكر: «أنتِ حادة الإدراك بشكل غير مألوف» (أ ح م). بمجرد أن تضعه في هذا الموقف، يمكنها أن تجعله يبدو أحمق ثم تنتقل إلى معالج آخر. إذا لم يكن من السهل خداعه، فقد يكون قادرًا على مساعدتها.

أبسط طريقة للمريضة للفوز من خلال (أ ر ي أ) هي عدم التحسن. إذا كانت أكثر خبثًا، فقد تتخذ خطوات أكثر إيجابية لجعل المعالج يبدو أحمق. لعبت إحدى النساء (أ ر ي أ) مع طبيبها النفسي دون أي تخفيف للأعراض. لقد تركته أخيرًا مع الكثير من السلامات والاعتذارات. بعد ذلك ذهبت إلى قسيسها الموقر طلبًا للمساعدة ولعبت (أ ر ي أ) معه. بعد بضعة أسابيع استدرجته إلى لعبة «إغراء» من الدرجة الثانية. ثم قالت لجارتها على انفراد فوق السياج الخلفي كم كانت محبطة للغاية لأن رجلًا رقيقًا للغاية مثل القس بلاك تمكن -في لحظة ضعفٍ- أن يغازل امرأة بريئة وغير جذابة مثلها، ولأنها تعرف زوجته فقد استطاعت أن تسامحه، بالطبع، ولكن مع ذلك... إلخ. تراجعت هذه الثقة للتوِّ عن غير قصد، وبعد ذلك تذكرت -مما أثار رعبها- أن الجارة كانت مسؤولة في الكنيسة. لقد ربحت مع طبيبها النفسي من خلال عدم تحسنها وربحت مع رجل الدين من خلال إغرائه، رغم أنها كانت غير مستعدة للاعتراف بذلك. لكن طبيبًا نفسيًّا آخر قدمها إلى مجموعة علاجية حيث لم تستطع المناورة كما فعلت من قبل. بعد ذلك، مع عدم وجود (أ ر ي أ) لملء وقتها العلاجي، بدأت في فحص سلوكها عن كثب وبمساعدة المجموعة تمكنت من التخلي عن لعبتَيها: (أ ر ي أ)، و«إغراء».

نقيض: يجب على المعالج أن يقرر أولًا ما إذا كانت اللعبة تُلعب بسذاجة ومن ثَم يتوجب بالنسبة إليه أن يستمر لصالح المريضة حتى يصير الراشد

الذي فيها راسخًا بما يكفي لمخاطرة الإجراءات المضادة. إذا لم تكن اللعبة ساذجة، يمكنه أن يتخذ الإجراءات المضادة في أول فرصة مناسبة بعد أن تصير المريضة مستعدة جيدًا بما يكفي حتى تتمكن من فهم ما يحدث. عندئذٍ يرفض المعالج بثبات تقديم النصيحة، وعندما تبدأ المريضة في الاحتجاج، يوضح أن هذا ليس مجرد «طب نفسي عديم العاطفة»، ولكنه سياسة مدروسة جيدًا. في الوقت المناسب قد يؤدي رفضه إما إلى إغضاب المريض أو التعجيل بأعراض القلق الحادة. تعتمد الخطوة التالية على مدى سوء حالة المريضة. إذا كانت مضطربة للغاية، فيجب التعامل مع ردود أفعالها الحادة من خلال إجراءات نفسية أو تحليلية مناسبة لإعادة تأسيس الوضع العلاجي. الهدف الأول، في الشكل المخادع، هو فصل الراشد عن الطفل المنافق حتى يمكن تحليل اللعبة.

في المواقف الاجتماعية، يجب تجنب التشابكات الحميمة مع لاعبي (أ ر ي أ) السذج، حيث إن أي وكيل ذكي سيؤثر على عملائه. من ناحية أخرى، النساء اللواتي يلعبن (أ ر ي أ)، واللائي يصرن في بعض الأحيان مثيرات للاهتمام وذكيات إذا كان بإمكانهن التخلص من (أ ر ي أ)، قد يتحولن إلى إضافة مبهجة إلى الدائرة الاجتماعية للأسرة.

5. الطب النفسي:

فرضية: يجب التمييز بين الطب النفسي كإجراء وبين «الطب النفسي» كلعبة. وفقًا للأدلة المتاحة، المقدمة في شكل سريري مناسب في المنشورات العلمية، فإن الأساليب التالية -من بين أمور أخرى- لها قيمة في علاج الحالات النفسية: العلاج بالصدمة، والتنويم المغناطيسي، والعقاقير، والتحليل النفسي، والطب النفسي التقويمي، والعلاج الجمعي. هناك أساليب أخرى أقل استخدامًا لن أناقشها هنا. يمكن استخدام أي منها في لعبة «الطب النفسي»، والتي تستند إلى الموقف القائل: «أنا معالج»، مدعومة بشهادة علمية: «تقول الشهادة إنني معالج». تجدر الإشارة إلى أنه على أي حال، هذا

موقف بناء وخير، وأن الأشخاص الذين يلعبون «الطب النفسي» يمكنهم أن يفعلوا خيرًا كبيرًا، بشرط أن يكونوا مدربين تدريبًا مهنيًّا.

مع ذلك، من المحتمل أن تكون هناك بعض المكاسب في النتائج العلاجية إذا تم تخفيف الحماسة العلاجية. لقد عبَّر أمبرويس بارا عن النقيض، بأفضل ما يمكن، منذ فترة طويلة. قال: «أنا أعالجهم، لكن الله يشفيهم». يتعلم كل طالب طب هذا القول المأثور، جنبًا إلى جنب مع أقوال أخرى مثل: الشيء الأول هو ألَّا تؤذي، وعبارات مثل: قوة شفاء الطبيعة. ومع ذلك، من غير المرجح أن تكون مثل هذه التحذيرات القديمة قد مرت على المعالجين غير الطبيين. من المرجح أن يكون موقف «أنا معالج لأنه مذكور هنا أنني معالج» ضعيفًا، ويمكن استبدال شيء ذي فائدة به، مثل: «سأطبق الإجراءات العلاجية التي تعلمتها آملًا أن تكون لها بعض الفوائد». يؤدي ذلك إلى تجنب إمكانية الألعاب على أساس: «ما دمت أنا معالج، فسيكون خطأك إذا لم تتحسن». (على سبيل المثال: «أنا أحاول فقط مساعدتك»، أو «بما أنك معالج، سأتحسن من أجلك» (على سبيل المثال: «القروي»)). كل هذا، بالطبع، معروف، من حيث المبدأ، لكل معالج ضميره. من المؤكد أن كل معالج قدَّم حالة في عيادة مرموقة كان على دراية بذلك، والعكس صحيح، فمن الممكن تعريف العيادة الجيدة بأنها العيادة التي تجعل معالجيها على دراية بهذه الأشياء.

على الجانب الآخر فإن لعبة «الطب النفسي» ميالة أكثر إلى أن تبرز فجأة مع المرضى الذين عالجهم معالجون أقل كفاءة. على سبيل المثال، مرضى قليلون يختارون محللين نفسيين ضعفاء، منتقلين من واحد إلى آخر، مظهرين أنه لا يمكنهم الشفاء. وفي غضون ذلك، يتعلمون لعبة «الطب النفسي» بدرجة أكثر حدة، وفي النهاية يصير من الصعب حتى على طبيب من الدرجة الأولى أن يفصل الحنطة عن القش. يتمثل التفاعل المزدوج من جانب المريض في: الراشد: «لقد أتيت لكي أتعافى»، الطفل: «لن تعالجني أبدًا،

ولكنك ستعلمني لكي أصير عصابيًّا أفضل (اللعب بشكل أفضل للعبة «الطب النفسي»).

تُلعَب «الصحة العقلية» بشكلٍ مماثل، فها هو تقرير الراشد: «سيتحسن كل شيء لو طبقت مبادئ الصحة العقلية التي قرأت وسمعت عنها». تعلمت إحدى المريضات لعب «الطب النفسي» من أحد المعالجين، و«الصحة العقلية» من آخر، وكنتيجة لجهود ثالث، بدأت في تعلم لعبة جيدة لطيفة «للتحليل التفاعلي». عندما نوقش هذا الأمر معها بصراحة، وافقت على أن تتوقف عن لعب «الصحة العقلية»، لكنها طلبت أن يُسمَح لها بالاستمرار في لعب «الطب النفسي» لأنها تجعلها تشعر بالارتياح. وافق الطبيب النفسي التفاعلي. لهذا، استمرت لعدة شهور في سرد أحلامها وتفسيراتها لهذه الألعاب على فترات أسبوعية. في النهاية، وكنتيجة لامتنان محض، قررت أنه ربما من الشائق أن تكتشف ما الأمر معها. لقد صارت مهتمة بشكل جاد بالتحليل التفاعلي، وأدى ذلك إلى نتائج جيدة.

أحد تنويعات لعبة «الطب النفسي» هو لعبة «علم الآثار» (هذا العنوان مأخوذ بإذن الدكتور نورمان ريد من سان فرانسيسكو)، حيث تتخذ المريضة موقفًا مفاده أنه إذا كان بإمكانها فقط معرفة من لديه الزر، إذا جاز التعبير، فسيصير كل شيء على ما يرام. يؤدي ذلك إلى اجترار مستمر لأحداث الطفولة. في بعض الأحيان يتم خداع المعالج في لعبة «النقد»، حيث تصف فيها المريضة مشاعرها في مواقف مختلفة، ويخبرها المعالج ما المشكلة في هذه المواقف. تقوم لعبة «التعبير عن الذات»، وهي شائعة في بعض مجموعات العلاج الجمعي، على عقيدة «المشاعر جيدة». قد يُشاد بالمريض الذي يستخدم شتائم بذيئة، على سبيل المثال، أو على الأقل يُثنَى عليه بشكل ضمني. مع ذلك، فإذا حدث ذلك في مجموعة متطورة، فستكتشف في الحال أنها لعبة.

يصير بعض أعضاء مجموعات العلاج الجمعي بارعين جدًّا في اختيار ألعاب «الطب النفسي»، وسرعان ما يجعلون المريض الجديد يعرف ما إذا كانوا

يعتقدون أنه يلعب «الطب النفسي» أو «التحليل التفاعلي» بدلًا من استخدام إجراءات المجموعة لاكتساب فطنة شرعية. تحكي امرأة انتقلت من مجموعة للتعبير عن الذات في مدينة إلى مجموعة أكثر تطورًا في مدينة أخرى قصة عن علاقة فيها سفاح محارم في طفولتها. بدلًا من الرهبة التي توقعتها كلما روت هذه الحكاية المتكررة، رحبوا بها بلا مبالاة، مما أدى إلى غضبها. لقد اندهشت عندما اكتشفت أن المجموعة الجديدة كانت مهتمة بغضبها التفاعلي أكثر من اهتمامها بسفاح المحارم التاريخي، وبلهجة غاضبة قذفتهم بما اعتقدت أنه أقصى سباب ممكن؛ اتهمتهم بأنهم ليسوا فرويديين. بالطبع كان فرويد نفسه سيأخذ التحليل النفسي بجدية أكبر، ويتجنب صنع لعبة من ذلك بالقول إنه هو نفسه لم يكن فرويديًّا.

اكتُشِف مؤخرًا تنويع جديد من لعبة «الطب النفسي» يُسمى «أخبرني عن هذا»، يشبه إلى حد ما لهو الحفلة «عشرون سؤالًا». يروي وايت حلمًا أو حادثة، ويحاول الأعضاء الآخرون، بما في ذلك المعالج في كثير من الأحيان، تفسير الأمر من خلال طرح أسئلة ذات صلة. ما دام أن وايت يجيب عن الأسئلة، يواصل كل عضو استفساراته حتى يجد وايت سؤالًا لا يمكنه الإجابة عنه. ثم يستلقي بلاك بنظرة تنم عن المعرفة، تقول: «آه! إذا كان بإمكانك الإجابة عن هذا السؤال، فستتحسن بالتأكيد، وهكذا قمت بدوري». (هذا قريب بعيد لـ«لماذا لا تفعل...؟ - نعم، ولكن...»). بعض مجموعات العلاج قائمة بالكامل تقريبًا على هذه اللعبة، وقد تستمر لسنوات مع الحد الأدنى من التغيير أو التقدم. تتيح «أخبرني عن هذا» الكثير من حرية العمل لوايت (المريض) الذي يمكنه اللعب، على سبيل المثال، بها من خلال الشعور بالعجز، أو يمكنه الرد على ذلك من خلال الإجابة عن جميع الأسئلة المطروحة، وفي هذه الحالة سرعان ما يتجلى غضب وحيرة اللاعبين الآخرين، لأنه يعيد الكَرَّة: «لقد أجبت عن جميع أسئلتكم ولم أُشفَ، فما الذي يجعلني هكذا؟».

تُلعَب «أخبرني عن هذا» أيضًا في الفصول الدراسية، حيث يعلم التلاميذ أن الإجابة «الصحيحة» عن سؤال مفتوح يطرحه نوع معين من المعلمين لا يمكن العثور عليها من خلال معالجة البيانات الفعلية، ولكن من خلال التخمين أو التنبؤ لأي من الإجابات العديدة المحتملة ستجعل المعلم سعيدًا. هناك نوع متحذلق يحدث في تعليم اليونانية القديمة. دائمًا ما يكون المعلم له اليد العليا على التلميذ، ويمكن أن يجعله يبدو غبيًّا ويمكن إثبات ذلك في المطبوعات بالإشارة إلى بعض السمات الغامضة للنص. يُلعَبُ هذا أيضًا في كثير من الأحيان في تدريس اللغة العبرية.

6. غبي:

فرضية: إن فرضية «غبي» في شكلها الأكثر اعتدالًا هي: «إنني أضحك معك على حماقتي وغبائي». مع ذلك، قد يلعبها الأشخاص المضطربون بشدة بطريقة كئيبة: «أنا غبي. هذه هي حالي، لذلك افعل لي شيئًا». يُلعب كلا الشكلين من موقف الاكتئاب. يجب التمييز بين «غبي» و«الأخرق»، حيث يكون الموقف أكثر عدوانية، والحماقة هي محاولة لنيل الغفران. يجب أيضًا تمييزها عن «المهرج»، وهي ليست لعبة ولكنها هواية تعزز موقف «أنا لطيف وغير مؤذٍ». التفاعل الحاسم في «غبي» بالنسبة إلى وايت أن يجعل بلاك يدعوه غبيًّا أو يرد كما لو أنه غبي. من ثَم يتصرف وايت مثل الأخرق لكنه لا يطلب المغفرة، لكن المغفرة في الحقيقة تربكه، لأنها تهدد موقفه. أو أنه يتصرف بحماقة، ولكن من دون أي إشارة ضمنية إلى أنه يمزح. إنه يريد أن يؤخذ سلوكه على محمل الجد، كدليل على غباء حقيقي. هناك مكسب خارجي كبير، حيث إنه كلما قل تعلُّم وايت، زادت فعاليته في اللعب. من ثَم فهو لا يحتاج إلى الدراسة في المدرسة، وفي العمل لا يحتاج إلى بذل مجهود لتعلم أي شيء قد يؤدي إلى التقدم. لقد عرف منذ نعومة أظافره أن الجميع سيصيرون راضين عنه ما دام غبيًّا، رغمًا عن أي تعبير منهم يُظهِر خلاف ذلك. يتفاجأ الناس عندما يرون أنه يقرر أن ينجو في وقت الضغط ويتضح أنه ليس

غبيًّا على الإطلاق، وأنه ليس أكثر من الابن «الغبي» الأصغر(********) في القصة الخرافية.

(********) الابن الأصغر هو شخصية نمطية في القصص الخرافية، يظهر كبطلٍ. عادة ما يكون هو الابن الثالث، لكن في بعض الأحيان يكون هناك المزيد من الإخوة وفي أحيان أخرى يكون لديه أخ واحد فقط وعادة لا توجد أخوات. (المترجم).

نقيض: نقيض الشكل الأكثر اعتدالًا بسيط. من خلال عدم اللعب، وعدم الضحك على الحماقات أو السخرية من الغباء، سيصنع اللاعب المناهض لـ«غبي» صديقًا جديدًا مدى الحياة. أحد الانحرافات هو أن هذه اللعبة غالبًا ما يلعبها الأشخاص ذوو الاضطراب القطبي أو الهوس الاكتئابي. عندما يكون مثل هؤلاء الأشخاص مبتهجين، يبدو أنهم يريدون حقًّا أن يشاركهم رفاقهم في الضحك على أنفسهم. غالبًا ما يكون من الصعب عدم القيام بذلك لأنهم يعطون الانطباع بأنهم سيستاؤون من الممتنع عن ذلك، وهو ما يفعلونه بطريقة ما، لأن ذلك يهدد موقفهم ويفسد اللعبة. لكن عندما يصيرون مكتئبين، ويظهر استياؤهم من أولئك الذين يضحكون معهم أو عليهم، يعرف الممتنع أنه تصرف بشكل صحيح. قد يكون هو الشخص الوحيد الذي يرغب المريض في تواجده في الغرفة أو التحدث إليه عندما يمر بأعراض الانسحاب، ويعامل جميع «الأصدقاء» السابقين الذين استمتعوا باللعبة كأعداء.

لا فائدة من إخبار وايت بأنه ليس غبيًّا حقًّا. قد يتمتع، في الواقع، بذكاء محدود للغاية وعلى دراية جيدة به، وهذه هي الطريقة التي بدأت بها اللعبة في المقام الأول. مع ذلك، قد تكون هناك مجالات خاصة يكون فيها متفوقًا؛ غالبًا ما تكون البصيرة النفسية أحد هذه المجالات. لا ضرر من إظهار أي احترام يستحق مثل هذه القدرات، لكن هذا يختلف عن المحاولات الخرقاء لـ«إعادة الطمأنينة». قد يمنحه هذا الأخير الرضا المرير بإدراكه أن الآخرين أكثر غباء منه، لكن هذا عزاء بسيط. مثل هذه «الطمأنة» ليست بالتأكيد الإجراء العلاجي الأذكى. إنها عادة ما تكون انتقالًا في لعبة «أنا أحاول فقط

مساعدتك». نقيض «غبي» ليس هو استبدال لعبة أخرى بها، ولكن ببساطة «الامتناع عن لعب «غبي».

نقيض الشكل الكئيب هو مشكلة أكثر تعقيدًا، لأن اللاعب الكئيب لا يحاول أن يثير الضحك أو السخرية ولكن العجز أو السخط، وهو مجهز تجهيزًا جيدًا للتعامل معه وفقًا لتحديه «لذلك افعل لي شيئًا». وهكذا يفوز في كلتا الحالتين. لو لم يفعل بلاك شيئًا، فذلك لأنه يشعر بالعجز، وإذا فعل شيئًا، فذلك لأنه غاضب. من ثَم يميل هؤلاء الأشخاص أيضًا إلى لعب «لماذا لا تفعل...؟ نعم، ولكن...»، والتي يمكنهم من خلالها نيل الرضا ذاته بشكل أكثر اعتدالًا. لا يوجد حل سهل لهذه الحالة، وليس من المحتمل أن يكون هناك حل وشيك حتى تصير الديناميكيات النفسية لهذه اللعبة مفهومة بشكل أكثر وضوحًا.

7 . ساق خشبية:

فرضية: الشكل الأكثر دراماتيكية «للساق الخشبية» هو «ادعاء الجنون». يمكن ترجمة ذلك إلى مصطلحات تفاعلية على النحو التالي: «ما الذي تتوقعه من شخص مضطرب عاطفيًّا مثلي لدرجة أنني أحجم نفسي عن قتل الناس؟»، حيث يطلب من هيئة المحلفين الرد بـ: «بالتأكيد لا. لا نستطيع تقريبًا أن نفرض هذا القيد عليك!». إن لعب «ادعاء الجنون» كلعبة شرعية مقبول في ظل الثقافة الأمريكية، ويختلف عن المبدأ العالمي المحترم في العالم تقريبًا، الذي مفاده أن الفرد قد يعاني من الذهان بدرجة شديدة، بحيث لا يتوقع أي شخص عاقل أن يكون مسؤولًا عن أفعاله. كل من السُّكر في اليابان، والخدمة العسكرية في وقت الحرب في روسيا، مقبول كذريعة للتهرب من المسؤولية عن كل أنواع السلوكيات الفاحشة (حسب معلومات الكاتب).

فرضية «الساق الخشبية» هي: «ماذا تتوقع من رجل لديه ساق خشبية؟»، بهذه الطريقة، بالطبع، لن يتوقع أحد شيئًا من رجل بساق خشبية إلا أن يقود كرسيه المتحرك. من جهة أخرى، خلال الحرب العالمية الثانية كان هناك رجل

بساق خشبية اعتاد أن يقدم عروضًا لرقص بهلواني بكفاءة عالية، في مراكز بتر مستشفى الجيش. هناك رجال عميان يمارسون القانون ويشغلون مناصب سياسية (أحد هؤلاء حاليًّا هو رئيس بلدية مسقط رأس الكاتب)، ورجال صم يمارسون الطب النفسي، ورجال من دون أيدٍ يمكنهم استخدام آلة كاتبة.

ما دام أن الشخص الذي يعاني من إعاقة حقيقية أو مبالغ فيها أو حتى خيالية، قانع بحظه، ربما لا ينبغي لأحد أن يتدخل. لكن في اللحظة التي يعرض فيها نفسه على العلاج النفسي، فإن السؤال الذي يطرح نفسه هو ما إذا كان يستخدم حياته كوسيلة للحصول على أفضل المنافع الشخصية، وإذا كان بإمكانه تجاوز إعاقته. سيعمل المعالج، في هذا البلد، على خلاف مع كتلة كبيرة من الرأي العام المتعلم. حتى أقارب المريض الذين اشتكوا بشدة غالبًا من المضايقات التي سببتها إعاقته، قد ينقلبون في النهاية على المعالج إذا أحرز المريض تقدمًا واضحًا. يسهل على محلل الألعاب فهم ذلك، لكن هذا لا يقلل من صعوبة مهمته. كل الأشخاص الذين لعبوا «أنا أحاول فقط مساعدتك» مهددون بتعطيل وشيك للعبة لو أظهر المريض علامات للتحسن بنفسه، وفي بعض الأحيان يستخدمون إجراءات لا تصدق تقريبًا لإنهاء العلاج.

تم توضيح كلا الجانبين من خلال عميل السيدة بلاك المتلعثم، المذكورة في مناقشة لعبة «الفقر». لعب هذا الرجل شكلًا كلاسيكيًّا للعبة «الساق الخشبية». لم يتمكن من العثور على عمل، وهو يعزو ذلك بشكل مناسب إلى حقيقة أنه ثقيل اللسان، لأن المهنة الوحيدة التي كان مهتمًّا بها -بحسب ما قال- هي أن يكون بائعًا. لقد كان -كمواطن حر- له الحق في السعي إلى العمل في أي مجال يختاره، ولكن بسبب ثقل لسانه، أثار اختياره تساؤلًا ما حيال صفاء دوافعه. كان رد فعل المؤسسة المساعدة سلبيًّا، عندما حاولت الآنسة بلاك تفكيك هذه اللعبة.

«الساق الخشبية» ضارة بشكل خاص في الممارسة السريرية، لأنه من الممكن أن يجد المريض معالجًا يلعب اللعبة ذاتها بنفس الذريعة، لذلك يصير

التقدم مستحيلًا. من السهل نسبيًّا تسوية ذلك في حالة ملف «الالتماس الأيديولوجي»، و«ماذا تتوقع من رجل يعيش في مجتمع مثل مجتمعنا؟»، ضم أحد المرضى ذلك مع «الالتماس السيكوسوماتي»، و«ماذا تتوقع من رجل يعاني من أعراض سيكوسوماتية؟»، لقد وجد سلسلة من المعالجين الذين ربما يقبلون أحد الادعاءين دون الآخر، لذلك لم يجعله أي منهم يشعر بالراحة في موقفه الحالي من خلال قبول كلا الادعاءين أو زحزحته عن موقفه برفض كليهما. وهكذا أثبت أن الطب النفسي لا يستطيع مساعدة الناس.

بعض الالتماسات التي يستخدمها المرضى لتبرير السلوك العرضي هي نزلات البرد، وإصابات الرأس، والتوتر المتعلق بحالات معينة، وضغوط الحياة الحديثة، والثقافة الأمريكية، والنظام الاقتصادي. ليس لدى اللاعب الخبير صعوبة في العثور على السلطات التي تدعمه. «أنا أشرب لأنني أيرلندي»، و«لن يحدث هذا لو كنت مقيمًا في روسيا أو تاهيتي». الحقيقة هي أن المرضى في مستشفيات الأمراض العقلية في روسيا وتاهيتي يشبهون إلى حد بعيد أولئك المتواجدين في المستشفيات الحكومية الأمريكية(1). هناك التماسات خاصة مثل «لولاهم» أو «لقد خذلوني»، يجب أن تُقيَّم بعناية شديدة في الممارسة السريرية وأيضًا في مشروعات البحث الاجتماعية.

الالتماسات الأكثر تعقيدًا بعض الشيء هي مثل: «ماذا تتوقع من رجل: (أ) ينحدر من أسرة مفككة، أو (ب) عصابي، أو (ج) قيد التحليل، أو (د) يعاني من مرض يُعرف بإدمان الكحول؟». ويفوق ذلك: «إذا توقفت عند القيام بذلك فلن أكون قادرًا على تحليله، وعندئذٍ لن أتحسن أبدًا».

الوجه المقابل «للساق الخشبية» هو «الريكاشة»(********)، مع الفرضية: «لو كان لديهم فقط (ريكاشات) (منقار البطة) (الفتيات اللاتي يتحدثن المصرية القديمة) حول هذه البلدة، لما وقعت في هذه الفوضى قَطّ».

(********) الريكاشة هي العربة الهندية. (المترجم).

نقيض: ليس الضد «للساق الخشبية» صعبًا إذا كان المعالج يمكنه التمييز بوضوح بين الوالد والراشد الذي فيه، وإذا كان الهدف العلاجي مفهومًا بوضوح من كلا الطرفين.

من الجانب الوالدي، يمكنه أن يكون إما والدًا «صالحًا» أو والدًا «قاسيًا». يمكنه قبول التماس المريض كوالد «صالح»، خاصة إذا تناسب هذا مع وجهات نظره الخاصة؛ ربما مع التبرير الذي مفاده أن الناس ليسوا مسؤولين عن أفعالهم حتى يكملوا علاجهم. كوالد «قاسٍ»، يمكنه رفض الالتماس والتورط في صراع الرغبات مع المريض. كلا الموقفين مألوف بالفعل لدى لاعب «الساق الخشبية»، وهو يعرف كيف يستخلص أقصى قدر من الرضا من كل منهما.

يرفض المعالج هاتين الفرصتين كشخص راشد. عندما يسأل المريض: «ماذا تتوقع من عصابي؟» (أو أيًّا كان العذر الذي يستخدمه في تلك اللحظة)، يكون الرد: «لا أتوقع أي شيء. السؤال هو ماذا تتوقع من نفسك؟». المطلب الوحيد الذي يطلبه هو أن يجيب المريض بشكلٍ جاد عن هذا السؤال، والتنازل الوحيد الذي يقدمه هو السماح للمريض بفترة زمنية معقولة للإجابة عنه؛ من ستة أسابيع إلى ستة أشهر، اعتمادًا على العلاقة بينهما وعلى جاهزية المريض السابقة.

المراجع

1. Berne, E., ‘The Cultural Problem: Psychopathology in Tahiti’,American Journal of Psychiatry, 116: 1076–1081, 1960.

12- الألعاب الجيدة

مع أن الطبيب النفسي هو الأفضل، وربما هو الوحيد القادر على دراسة الألعاب بشكل مناسب، فإن تعامله لسوء الحظ يقتصر تقريبًا على الأشخاص الذين قادتهم ألعابهم إلى الصعوبات. هذا يعني أن الألعاب التي تُقدَّم إلى الفحص السريري هي ألعاب «سيئة» كلها إلى حد ما. نظرًا لأنه من الطبيعي أن تستند الألعاب إلى تفاعلات خفية، يجب أن تحتوي جميعها على بعض عناصر الاستغلال. لهذين السببين -بشكل عملي من ناحية ونظري من ناحية أخرى- يصير البحث عن ألعاب «جيدة» مهمة صعبة. يمكن وصف اللعبة «الجيدة» بأنها اللعبة التي يفوق فيها وزن إسهام الشخص الاجتماعي تعقيد دوافع هذا الإسهام، لا سيما إذا كان اللاعب قد تصالح مع هذه الدوافع بلا عبث أو تشاؤم. هذا يعني أن اللعبة «الجيدة» ستصير تلك التي تساهم في تحقيق صالح اللاعبين الآخرين وكشف الشخص الذي «هو». في حين أنه، حتى في ظل أفضل أشكال العمل الاجتماعي والتنظيم، يجب قضاء جزء كبير من الوقت في ممارسة الألعاب. يتوجب ملاحقة البحث عن الألعاب «الجيدة» بمثابرة. العديد من الأمثلة معروضة هنا، لكن من المسلم به أنها ناقصة من حيث العدد والجودة. إنها تشمل: «العطلة العاملة»، و«الفارس»، و«تسعدني المساعدة»، و«حكيم منزلي»، و«سيصيرون سعداء لأنهم عرفوني».

1 . العطلة العاملة:

فرضية: لو شئنا الدقة، فهذه لهو أكثر من كونها لعبة، ومن الواضح أنها بناءة لجميع المعنيين. إن حامل البريد الأمريكي الذي يذهب إلى طوكيو لمساعدة ساعي البريد الياباني في جولاته، أو إخصائي الأنف والأذن والحنجرة الأمريكي الذي يقضي عطلته في العمل في مستشفى هايتي، من المحتمل جدًّا أن يشعر تمامًا بالانتعاش ويروي قصصًا مسلية كما لو أنه ذهب إلى إفريقيا ليصطاد الأسد، أو لقضاء الوقت في القيادة عبر الطريق السريع

العابر للقارات. أصدرت كتائب السلام الآن عقوبات رسمية على العطلة العاملة.

مع ذلك تصير «العطلة العاملة» لعبة، إذا كان العمل ثانويًّا لدافع ما خفي، ويتم القيام به فقط كعرض من أجل تنفيذ شيء آخر. حتى في ظل هذه الظروف، تظل محتفظة بجودتها البناءة، وهي واحدة من أكثر الحُجب التي تستحق الثناء، بالنسبة إلى الأنشطة الأخرى (والتي قد تكون بناءة هي الأخرى).

2. الفارس :

فرضية: يمارس هذه اللعبة رجال ليسوا تحت ضغط جنسي، وفي بعض الأحيان يمارسها الرجال الأصغر سنًّا المتزوجون أو الذين لديهم ارتباط عاطفي مُرضٍ، وفي كثير من الأحيان من قِبل الرجال الأكبر سنًّا الذين استسلموا برشاقة إلى الزواج الأحادي أو العزوبة. عند مواجهة موضوع أنثوي مناسب، يغتنم وايت كل فرصة للتعليق على صفات الأنثى الحسنة، ولا ينتهك أبدًا الحدود المناسبة لمكانتها في الحياة، والوضع الاجتماعي المباشر ومتطلبات الذوق السليم. لكن ضمن هذه الحدود يسمح لإبداعه وحماسته وأصالته باللعب الكامل. الهدف هنا ليس الإغواء بل إظهار براعته في فن الإطراء الفعال. تكمن المنفعة الاجتماعية الداخلية في المتعة الممنوحة للمرأة من خلال هذا الفن البريء، وتقديرها المتجاوب لمهارة وايت. في حالات متوافقة حيث يكون كلاهما على دراية بطبيعة اللعبة، قد تتمدد مع زيادة البهجة على كلا الجانبين، إلى حد الإسراف. سيعرف الرجل الخبير، بالطبع، متى يتوقف، ولن يستمر إلى ما بعد النقطة التي يتوقف عندها عن التسلية (مراعاة لها)، أو حيث تبدأ جودة عروضه في التدهور (بسبب مراعاة فخره في الحرفية). تُلعَب «الفارس» لمنافعها الاجتماعية الخارجية في حالة الشعراء الذين يهتمون بنفس القدر أو أكثر بإعجاب النقاد الأكْفَاء والجمهور بشكل عام، كما هي الحال في الاستجابة للسيدة التي ألهمتهم.

يبدو أن الأوروبيين في الرومانسية، والبريطانيين في الشعر، كانوا دائمًا أكثر مهارة في هذه اللعبة من الأمريكيين. واقع الأمر، في بلدنا، بشكل كبير في أيدي بائعي فاكهة الشعر: عيناك مثل الأفوكادو، وشفتاك مثل الخيار... إلخ. بالكاد من الممكن مقارنة لعبة «الفارس» من هذه النوعية مع أناقة إنتاج هيريك ولوفيليس(********)، أو حتى مع الأعمال الساخرة لكن الإبداعية، لروشيستر وروسكومون ودورست.

(********) (شعراء إنجليز. (المترجم.

نقيض: يتطلب الأمر بعضَ الحنكة للمرأة لتلعب دورها بشكل جيد، وقدرًا كبيرًا من الحماقة أو الغباء حتى ترفض لعب دورها على الإطلاق. المتمم المناسب هو تنويع مختلف لـ«يا إلهي! أنت رائع يا سيد مورغاترويد» (أ ر س م)، وبالتحديد: «أنا معجبة بإنتاجك يا سيد م». إذا تصرفت المرأة بشكلٍ آلي أو بغير بصيرة، فقد تستجيب بلعبة

أ ر س م) بالشكل البسيط، ولكن هنا تُغفل النقطة التالية: ما يعرضه وايت) للتقدير ليس هو نفسه، بل أشعاره. النقيض الوحشي لامرأة كالحة هو لعب «إغراء» من الدرجة الثانية (اغرب عني يا باستر). الدرجة الثالثة من لعبة «إغراء»، والتي من المحتمل أن تحدث، ستكون بالطبع رد فعل حقير لا يوصف في ظل هذه الظروف. إذا كانت المرأة غبية تمامًا، فستلعب «إغراء» من الدرجة الأولى، وتغتنم الإطراء لتغذي غرورها وتتجاهل تقدير جهود وقدرات وايت الإبداعية. تفسد اللعبة، بشكل عام، إذا تعاملت معها المرأة على أنها محاولة إغواء بدلًا من كونها معرضًا أدبيًّا.

الألعاب ذات القرابة: يجب تمييز «الفارس» بكونها لعبة، عن العمليات والإجراءات التي تتم التودد، والتي هي تفاعلات بسيطة من دون دافع خفي. قد يُطلق على النظير الأنثوي من «الفارس» اسم «تملق»، لأنها غالبًا ما تلعبها السيدات الأيرلنديات النبيلات في سنواتهن الأخيرة من العمر.

التحليل الجزئي:

الهدف: الإعجاب المتبادل.

الأدوار: شاعر، وموضوع محل تقدير.

النموذج الاجتماعي: راشد-راشد.

راشد (ذكر): «انظري إلى أي مدى يمكنني أن أجعلكِ تشعرين بالسرور».

راشد (أنثى): «آه، إنك تجعلني أشعر بالسرور».

النموذج النفسي: طفل (ذكر): «انظري للعبارات التي يمكنني إنشاؤها».

طفل (أنثى): «آه، إنك مبدع».

المزايا: (1) نفسية داخلية: الإبداع وتوكيد الجاذبية. (2) نفسية خارجية: تجنب الرفض من أجل تمهيدات جنسية غير ضرورية. (3) اجتماعية داخلية: «الفارس». (4) اجتماعية خارجية: ربما يستسلم هؤلاء. (5) بيولوجية: التمسيد المتبادل. (6) وجودي: يمكنني العيش برشاقة.

3. تسعدني المساعدة:

فرضية: وايت شخص معاون للآخرين دائمًا، مع وجود دافع خفي ما. قد يُكفِّر عن شر في الماضي، أو يتستر على شر في الحاضر ويصنع أصدقاء لاستغلالهم فيما بعد أو السعي وراء النفوذ. لكن من يشكك في دوافعه يجب أن يعطيه الفضل في أفعاله. في نهاية المطاف، يمكن للناس أن يتستروا على شر الماضي بأن يصيروا أكثر شرًّا، ويستغلوا الناس بالخوف بدلًا من الكرم ويسعوا للنفوذ لأجل توجهات شريرة بدلًا من الجيدة. يهتم بعض المحسنين بالمنافسة بشكل أكبر بدلًا من الإحسان: «لقد منحت المزيد من المال (أعمال فنية، وفدادين من الأرض) أكثر منك». مرة أخرى نقول إنه إذا تم التشكيك في دوافعهم، يجب مع ذلك تقديم الفضل في التنافس بطريقة بناءة، حيث يوجد الكثير من الأشخاص الذين يتنافسون بشكل مدمر. معظم الأشخاص (أو الأمم) الذين يلعبون «تسعدني المساعدة» لديهم كل من الأصدقاء والأعداء، ربما يكون كلاهما مبررًا في مشاعره. يهاجم أعداؤهم دوافعهم ويقللون من شأن أفعالهم، بينما يمتن أصدقاؤهم لأفعالهم ويقللون من شأن دوافعهم. لذلك ما تسمى بمناقشات «الهدف» لهذه اللعبة غير

موجودة عمليًّا. الناس الذين يدَّعون أنهم حياديون، يُظهِرون في الحال إلى أي جانب ينتمون.

هذه اللعبة، باعتبارها مناورة استغلالية، هي أساس نسبة كبيرة من «العلاقات العامة» في أمريكا. لكن العملاء سعداء بالمشاركة، وربما تكون أكثر الألعاب التجارية متعة وبنيانًا. على الجانب الآخر، فإن أحد أكثر أشكالها استهجانًا هو لعبة عائلية ثلاثية، يتنافس فيها الأب والأم على عاطفة نسلهما. ولكن حتى هنا، تجدر الإشارة إلى أن اختيار «تسعدني المساعدة» يزيل بعضًا من عدم الثقة، نظرًا لوجود الكثير جدًّا من الطرق غير السارة للمنافسة متاحة، على سبيل المثال: «أمي أكثر مرضًا من أبي» أو «لماذا تحبونه أكثر مما تحبونني؟».

4 . حكيم منزلي:

فرضية: يعد هذا سيناريو للحياة أكثر من كونه لعبة، لكن له جوانب تشبه اللعبة. يتعلم الرجل المتعلم والمتطور بقدر ما يستطيع عن كل أنواع الأشياء إلى جانب أعماله الخاصة. عندما يبلغ سن التقاعد، ينتقل من المدينة الكبيرة -حيث شغل منصبًا- إلى بلدة صغيرة. هنالك سرعان ما يصير معروفًا أنه يمكن للناس أن يذهبوا إليه بمشكلاتهم أيًّا كان نوعها، من عيبٍ في المحرك إلى قريبٍ أصابه خرف شيخوخي، وأنه سيساعدهم بنفسه إذا كان مختصًّا أو يحيلهم إلى خبراء مؤهلين. هكذا يجد مكانته في بيئته الجديدة كـ«حكيم منزلي»، لا يقدم مزاعم ولكنه دائمًا على استعداد للاستماع. يلعب هذه اللعبة، في أفضل أشكالها، أشخاص تحملوا عناء الذهاب إلى طبيب نفسي لفحص دوافعهم وللتعرف على الأخطاء التي يجب تجنبها قبل إعداد أنفسهم لهذا الدور.

5. سيصيرون سعداء لأنهم عرفوني:

فرضية: هذا هو الشكل المختلف الأكثر جدارة لـ«سأريهم». هنالك شكلان من «سأريهم»: في الشكل المدمر، «يريهم» وايت من خلال إلحاق الضرر بهم، وهكذا يمكنه أن يناور ليصير في موقف أعلى، ليس من أجل المكانة أو

المكافآت المادية ولكن لأن ذلك يمنحه القوة لممارسة حقده. في الشكل البناء، يعمل وايت بجدٍّ ويبذل قصارى جهده لاكتساب المكانة، ليس من أجل الحرفية أو الإنجاز المشروع (على الرغم من أن هذه الأشياء قد تلعب دورًا ثانويًّا)، ولا لإلحاق ضرر مباشر بأعدائه، ولكن حتى يتآكلوا بالحسد والندم على عدم معاملته بشكل أفضل.

لا يعمل وايت في لعبة «سيصيرون سعداء لأنهم عرفوني» ضد مصالح زملائه السابقين ولكن من أجلها. إنه يريد أن يُظهِر لهم أنه كان لهم ما يبرر معاملتهم له بلطف واحترام، وأن يُظهِر لهم، من أجل إرضائهم، أن حكمهم كان سليمًا. من أجل تحقيق فوز آمن في هذه اللعبة، يجب أن تكون وسائله وغاياته مشرفة، وهنا تكمن أفضلية هذه اللعبة على «سأريهم». يمكن أن تكون كل من «سأريهم»، و«سيصيرون سعداء لأنهم عرفوني»، مجرد منافع ثانوية للنجاح، أكثر من الألعاب. إنها تصير ألعابًا عندما يكون وايت مهتمًّا بالتأثيرات على أعدائه أو أصدقائه أكثر من اهتمامه بالنجاح نفسه.

* * *

الجزء الثالث
ما وراء الألعاب

13- أهمية الألعاب

1. تنتقل الألعاب من جيل إلى جيل. يمكن إرجاع اللعبة المفضلة لدى أي فرد إلى والديه وأجداده وإحالتها إلى أطفاله، وما لم يكن هناك اعتراض ناجح، فإن أطفاله سوف يعلمونها لأحفاده. هكذا يتم تحليل اللعبة في مصفوفة تاريخية ضخمة، تمتد بشكل واضح إلى ما يصل إلى مائة عام ويمكن استمرار حدوثها في المستقبل لمدة خمسين عامًا على الأقل. كسر هذه السلسلة التي تتضمن خمسة أجيال أو أكثر قد يكون له تأثيرات تقدمية من الناحية الهندسية. هناك الكثير من الأفراد الأحياء الذين لديهم أكثر من مائتي حفيد. قد تفقد الألعاب قوتها أو تتغير من جيل إلى آخر، ولكن يبدو أن هناك ميلًا قويًّا إلى التكاثر مع أشخاص يلعبون لعبة من العائلة ذاتها، إن لم يكن من الجنس نفسه. هذه هي الأهمية التاريخية للألعاب.

2. «تربية» الأطفال هي، في المقام الأول، مسألة تعليمهم الألعاب التي يلعبونها. تفضل الثقافات المختلفة والطبقات الاجتماعية المختلفة أنواعًا مختلفة من الألعاب، وتفضل القبائل والعائلات المختلفة أشكالًا مختلفة من هذه الألعاب. هذه هي الأهمية الثقافية للألعاب.

3. تنحصر الألعاب بين اللهو والحميمية. يصير اللهو مملًّا مع التكرار، مثله مثل حفلات الكوكتيل الترويجية. تتطلب الحميمية الحذر الشديد، ويعاملها الوالد والراشد والطفل بشكل سيئ. يستهجن المجتمع الصراحة، إلا في العزلة. يعرف الحس السليم أنه يمكن دائمًا إساءة استخدام الصراحة ويخاف الطفل بسبب الكشف الذي ينطوي عليه الأمر. من ثَم من أجل الابتعاد عن ملل اللهو دون التعرض لأخطار الحميمية، يتوصل معظم الناس إلى تسوية من خلال الألعاب عندما تكون متوفرة، وهي تملأ الجزء الأكبر من ساعات التواصل الاجتماعي الأكثر إثارة للاهتمام. هذه هي الأهمية الاجتماعية للألعاب.

4. يختار الناس الأصدقاء والشركاء والخلان الذين يلعبون الألعاب ذاتها. من ثَم فإن «كل شخص؛ أي شخص» في دائرة اجتماعية معينة (أرستقراطية، عصابة أحداث، نادٍ اجتماعي، حرم جامعي... إلخ) يتصرف بطريقة ما قد تبدو

غريبة تمامًا بالنسبة إلى أعضاء دائرة اجتماعية مختلفة. على العكس من ذلك، أي عضو في دائرة اجتماعية يغير ألعابه سيميل إلى أن يكون معزولًا من قِبل الآخرين في نفس دائرته الاجتماعية، لكنه سيجد نفسه موضع ترحيب في بعض الدوائر الاجتماعية الأخرى. هذه هي الأهمية الشخصية للألعاب.

ملاحظة:

يجب أن يكون القارئ الآن في وضع يسمح له بتقدير الاختلاف الأساسي بين تحليل اللعبة رياضيًّا وتفاعليًّا. يفترض تحليل اللعبة الرياضي أن اللاعبين عقلانيون تمامًا. يتعامل التحليل التفاعلي مع الألعاب غير العقلانية، أو حتى غير المنطقية، وبالتالي أكثر واقعية.

14. اللاعبون

الكثير من الألعاب التي تُلعَب بشكل مكثف، يلعبها الأشخاص المضطربون، وبشكل عام كلما زاد اضطرابهم، زادت حدة اللعب. مع ذلك، من الغريب أن يرفض بعض مرضى الفصام ممارسة الألعاب ويطالبوا بالصراحة من البداية. في الحياة اليومية، تُلعب الألعاب بأكبر قدر من الاقتناع بين فئتين من الأفراد: العابسون، والحمقى أو المباشرون.

العابس هو رجل غاضب من أمه. عند التحقيق، يتضح أنه كان غاضبًا عليها منذ الطفولة المبكرة. غالبًا ما يكون لدى «الطفل» الذي فيه، أسباب مقبولة لغضبه؛ ربما تكون قد «هجرته» في فترة حرجة في الحداثة، سواء بسبب المرض والذهاب إلى المستشفى، أو ربما تكون قد ولدت الكثير من الأشقاء. في بعض الأحيان يكون الهجر أكثر تعمدًا؛ قد تكون قد أعطته لأحدهم ليربيه من أجل الزواج مرة أخرى. على أي حال، كان عابسًا منذ ذلك الحين. إنه لا يحب النساء، رغم أنه قد يكون «دون جوان»، وبما أن العبوس يكون متعمدًا عند بدايته، فإنه يمكن عكس هذا القرار بالعبوس في أي فترة من فترات الحياة، كما هي الحال تمامًا في أثناء الطفولة عندما يحين وقت العشاء. إن متطلبات عكس القرار بالنسبة إلى البالغ العابس هي نفسها بالنسبة إلى الولد الصغير. يجب أن يكون قادرًا على حفظ ماء الوجه، ويجب أن يُعرض عليه شيء جدير بالاهتمام مقابل امتياز العبوس. في بعض الأحيان يمكن إجهاض لعبة «الطب النفسي» التي قد تستمر لعدة سنوات من خلال عكس قرار العبوس. يتطلب هذا إعداد المريض بعناية، وفي توقيت ونهج مناسبَين. لن يكون للحماقة أو التنمر من جانب المعالج نتيجة أفضل مما يحدث مع صبي صغير عابس. على المدى الطويل، سيرد المريض للمعالج ثمن سوء معاملته، تمامًا كما يفعل الصبي الصغير في نهاية المطاف مع الآباء الحمقى.

الوضع نفسه مع النساء العابسات، مع مراعاة ما يقتضيه الاختلاف، إذا كُن غاضبات من الأب. يجب التعامل مع ساقهن الخشبية («ماذا تتوقع من امرأة

لديها مثل هذا الأب؟») بمزيد من الدبلوماسية من قِبل معالج نفسي ذكر، وإلا «فإنه يخاطر بأن يُلقى في سلة مهملات «رجال مثل أبي.

هناك القليل من الحماقة في كل شخص، ولكن الهدف من تحليل اللعبة هو إبقاء ذلك في الحد الأدنى. الأحمق هو شخص شديد الحساسية تجاه التأثيرات الوالدية. من ثَم فمن المرجح أن تتداخل معالجة بيانات راشده وعفوية طفله في اللحظات الحرجة، مما يؤدي إلى سلوك أحمق أو غير مناسب. في الحالات المتطرفة يندمج الأحمق مع المتملق؛ الاستعراض مع التشبث. لا ينبغي الخلط بين الأحمق والفصامي المرتبك، الذي ليس لديه «والد» فعال ولديه «راشد» فعال بشكل طفيف جدًّا، لذلك عليه أن يتأقلم مع العالم في حالة الأنا لـ«طفل» مرتبك. من المثير للاهتمام أن «أحمق» شائعة الاستخدام كنعت على الرجال فقط، أو في حالات نادرة على النساء الذكوريين. كلمة «موسوس» أكثر مباشرة من كلمة «أحمق». كلمة «موسوس» عادة ما تخص النساء، ولكن في بعض الأحيان تُقال عن الرجال ذوي الميول الأنثوية إلى حد ما.

15. مثال

تأملوا الحديث التالي بين مريض (م) ومعالج (ج).

م: لديَّ عزم جديد؛ وهو أن أحضر في موعدي المحدد.

ج: سأحاول التعاون معكِ.

م: أنا لا أهتم بأمرك. إنني أفعل ذلك من أجل نفسي... خمِّن الدرجة التي حصلت عليها في اختبار التاريخ!

ج: B+

م: كيف عرفت ذلك؟

ج: لأنكِ خائفة من الحصول على تقدير A.

م: نعم، لقد كان بإمكاني الحصول على تقدير A ولقد راجعت الورقة ومحوت ثلاث إجابات صحيحة ووضعت بدلًا منها ثلاث إجابات خاطئة.

ج: تعجبني هذه المحادثة. إنها خالية من الحماقة.

م: أتعرف! كنت أفكر الليلة الماضية في مقدار التقدم الذي أحرزته، فوجدت أنني حمقاء الآن بنسبة 17% فقط.

ج: حسنًا، حتى الآن، النسبة هي صفر في هذا الصباح، لذا يحق لكِ الحصول على 34% كخصم على الجولة التالية.

م: بدأ كل شيء منذ ستة أشهر، في ذلك الوقت كنت أنظر إلى وعاء صنع القهوة الخاص بي ولأول مرة رأيته حقًّا. وأنت تعرف كيف الحال الآن؛ كيف أسمع العصافير تغني، وأنظر إلى الناس وهم موجودون حقًّا كأشخاص، والأفضل من ذلك كله هو أنني هناك حقًّا. ولست هناك فقط، لكنني الآن هنا. في ذلك اليوم كنت أقف في معرض الفنون أنظر إلى صورة، وجاء رجل وقال: «غوغوين(********) لطيف جدًّا، أليس كذلك؟». فقلت: «أنا معجبة بك أيضًا». لذلك خرجنا وتناولنا مشروبًا، وهو رجل لطيف للغاية.

(********) (بول غوغوين (1848-1903م): رسام فرنسي. (المترجم).

تُعرض هذه المحادثة بوصفها خالية من الحماقة والألعاب بين شخصين راشدين مستقلين، مع التعليقات التوضيحية التالية: «لديَّ عزم جديد؛ وهو أن

أحضر في موعدي المحدد». صدر هذا الإعلان بعد حقيقة أن المريضة كان تأتي بشكل دائم متأخرة تقريبًا. في هذه المرة لم تكن كذلك. إذا كان الالتزام بالمواعيد عبارة عن قرار، أو فعل لـ«قوة الإرادة»، أو فرض من الوالد على الطفل، تم اتخاذه فقط لكسره، لكان من اللازم أن يُعلَن عنه قبل الحقيقة: «هذه هي المرة الأخيرة التي سأكون فيها متأخرة». كان من الممكن أن تكون هذه محاولة لبدء لعبة. لكن لم يكن الإعلان بهذا الشكل. لقد كان قرارًا من راشد؛ عزمًا وليس تصميمًا. استمرت المريضة في الالتزام بالمواعيد.

سأحاول التعاون» لم يكن هذا تصريحًا «داعمًا»، ولا الانتقال الأول في» لعبة جديدة من «أنا أحاول فقط مساعدتك». جاءت ساعة المريضة بعد استراحة تناول القهوة للمعالج. اعتاد المعالج أن يأخذ وقته ويعود متأخرًا لأنها كانت تتأخر في المعتاد. عندما أدلت بتصريحها، عرف المعالج أنها تعني ما تقول، وأدلى بتصريحه هو الآخر. كان التفاعل عبارة عن عقد بين «راشدَين» احتفظ به كلاهما، وليس طفلًا يضايق شخصية والدية؛ شعرت بسبب منصبها أنها مجبرة على أن تكون «أبًا جيدًا» ويقول إنه سيصير متعاونًا.

أنا لا أهتم بأمرك». يؤكد هذا أن التزامها بالمواعيد هو قرار، وليس عزمًا» يمكن استغلاله كجزء من لعبة مذعنة زائفة.

خمن الدرجة التي حصلت عليها». هذا لهو، كلاهما على علم به وشعرا» بالارتياح بالانغماس فيه. لم يكن المعالج بحاجة إلى إظهار مدى يقظته بإخبارها أن ذلك كان لهوًا، فهي تعرف ذلك بالفعل، ولا يوجد داعٍ لمنعها من لعبها لمجرد أن ذلك مجرد لهو.

ظن المعالج أن هذه هي الدرجة الوحيدة الممكنة في حالتها، ولم «B+» يكن هناك سبب لعدم قول ذلك. ربما قاده الحياء الزائف أو الخوف من الخطأ إلى التظاهر بأنه لا يعرف.

كيف عرفت؟»، كان هذا سؤالًا من الراشد، وليس لعبة: «يا إلهي، أنت» رائع»، وقد استحق إجابة سديدة.

كان هذا هو الاختبار، «A نعم، لقد كان بإمكاني الحصول على تقدير» الحقيقي. لم يؤدِّ ذلك إلى عبوس المريضة بالتبريرات أو الأعذار، بل واجهت طفلها بإنصافٍ.

تعجبني هذه المحادثة»، كانت هذه الجملة والملاحظات شبه السخيفة» التالية تعبيرات عن احترام متبادل يخص الراشد، ربما مع القليل من اللهو بين الوالد والطفل، والذي كان -كما قلت- اختياريًّا لكليهما، وكان كلاهما على دراية به.

لأول مرة رأيته حقًّا». يحق لها الآن أن تتمتع بنوع من الوعي الخاص بها،» ولم تعد ملزمة برؤية أوعية صنع القهوة والناس بالطريقة التي أخبرها بها والديها. «لكنني الآن هنا»، لم تعد تعيش في المستقبل أو الماضي، ولكن يمكنها النقاش بخصوصهما بإيجاز إذا كان ذلك يخدم غرضًا مفيدًا.

قلت: «أنا معجبة بك أيضًا»»، إنها ليست مكرهة على إضاعة الوقت في» لعب: «معرض الفنون»، مع الوافد الجديد، على الرغم من أنها تستطيع ذلك لو كان هذا هو اختيارها.

ومن جانبه، لا يشعر المعالج بأنه مضطر للعب «الطب النفسي». كانت هناك فرص عديدة لطرح أسئلة دفاعية وتفسيرات انتقالية ورمزية، لكنه استطاع أن يترك هذه الأشياء تمر دون أن يشعر بأي قلق. مع ذلك، يبدو أنه من المجدي التحقق -من أجل مرجعية مستقبلية- من الإجابات التي شطبتها في الاختبار. لسوء الحظ، خلال المتبقي من الساعة، ظهر المتبقي من الحماقة؛ 17% في المريض و18% في المعالج من وقت لآخر. باختصار، تُشكِّل الإجراءات المعروضة نشاطًا مستنيرًا ببعض اللهو.

16. الاستقلالية

يتجلى تحقيق الاستقلالية في إطلاق سراح أو استرداد ثلاث قدرات: الوعي والعفوية والحميمية.

الوعي: يعني القدرة على رؤية وعاء صناعة القهوة وسماع غناء الطيور بطريقة المرء الخاصة وليس بالطريقة التي تعلمها المرء. قد يُفترَض على أسس وجيهة أن الرؤية والسمع مختلفان نوعيًّا في الرضع عن الراشدين(1) وأنهما أكثر جمالية وأقل عقلانية في سنوات الحياة الأولى. يرى الطفل الصغير الطيور ويسمعها بفرح. ثم يظهر «الأب الصالح» ويشعر أنه يجب عليه «المشاركة» بخبرته ومساعدة ابنه أن «يتطور». يقول: «هذا أبو زريق، وهذا عصفور». في اللحظة التي يصير فيها الولد الصغير مهتمًّا بالفرق بين أبي زريق والعصفور، لن تمكنه رؤية الطيور أو سماعها وهي تغني. عليه أن يراها ويسمعها بالطريقة التي يريدها والده منه. لدى الأب أسباب وجيهة، لأن قلة من الناس يستطيعون تحمل المرور في الحياة مستمعين إلى غناء العصافير، وفي الحال يبدأ الطفل الصغير في أن «يتعلم» الأفضل. ربما يصير عالمًا في الطيور عندما يكبر. مع ذلك هناك قلة من الناس ما زال يمكنهم الرؤية والسماع بالطريقة القديمة. لكن معظم أعضاء الجنس البشري فقدوا القدرة على أن يكونوا رسامين أو شعراء أو موسيقيين، ولا يُترَك لهم خيار الرؤية والسمع مباشرة حتى لو كان يمكنهم تحمل ذلك. عليهم الحصول على نسخة مستعملة من هذا. استعادة هذه القدرة تسمى هنا «الوعي». من الناحية الفسيولوجية، الوعي هو إدراك تصويري، متحالف مع مجاز تصويري(2). ربما يكون هناك أيضًا إدراك تصويري، على الأقل في أفراد معينين، في مجالات التذوق والشم والحركة، مما يمنحنا فنانين في مجالات مختلفة؛ طهاة وعطارون وراقصون، وهؤلاء تكمن مشكلتهم الأبدية في إيجاد جماهير قادرة على تقدير منتجاتهم.

يتطلب الوعي العيش في «هنا والآن»، وليس في أي مكان آخر؛ لا الماضي ولا المستقبل. تعتبر القيادة إلى العمل في الصباح على عجلٍ خير مثال على

الاحتماليات في الحياة الأمريكية. السؤال الحاسم هو: «أين يكون العقل عندما يكون الجسد هنا؟»، وهناك ثلاث حالات شائعة:

1- الإنسان الذي ينصبُّ اهتمامه الرئيسي على أن يكون في الوقت المحدد هو الأبعد. جسده على عجلة قيادة سيارته، وعقله على باب مكتبه، وهو غافل عن محيطه المباشر إلا بقدر من هم عقبة في طريقه في تلك اللحظة التي سيلحق فيها جسده بنفسه. هذه هي الحماقة، وهمها الرئيسي كيف سيبدو أمام رئيسه. إذا تأخر، فسيبذل جهدًا كبيرًا حتى يستطيع التقاط أنفاسه أمامه. الطفل المذعن هو المسيطر، ولعبته هي: «انظر كم حاولت بشدة». في أثناء القيادة، يكاد يفتقر تمامًا إلى الاستقلالية، وكإنسان فهو في جوهره أكثر موتًا من كونه حيًّا. من الممكن تمامًا أن يكون هذا هو الشرط الأكثر ملاءمة لتطور ارتفاع ضغط الدم أو مرض الشريان التاجي.

2- على الجانب الآخر، لا يهتم العابس كثيرًا بالوصول في الوقت المحدد بقدر إعداد الأعذار للتأخير. تتلاءم الحوادث المؤسفة والأضواء سيئة التوقيت والقيادة السيئة أو الغباء من جانب الآخرين بشكل جيد مع مخططه، وتكون مرحبًا بها في الخفاء كمساهمات لطفله المتمرد أو لعب لعبة الوالد الصالح: «انظر ما الذي جعلوني أفعله». إنه أيضًا غافل عن محيطه إلا بالقدر الذي يشارك به في لعبته، بحيث يكون نصف حي. جسده في سيارته ولكن عقله يبحث عن العيوب والمظالم.

3. الأقل شيوعًا هو «السائق العادي»، الرجل الذي يعتبر قيادة السيارة علمًا متجانسًا وفنًّا. بينما يشق طريقه بسرعة ومهارة من خلال حركة المرور، يتحد بسيارته. هو أيضًا غافل عن محيطه إلا أن غفلته هذه توفر مجالًا للحرفية التي هي مكافأة له، لكنه يدرك تمامًا نفسه والآلة التي يتحكم فيها جيدًا، وإلى هذا الحد هو حي. هذه القيادة هي -رسميًّا- لهو للبالغ، حيث قد ينال منها أيضًا الرضا «الطفل»، و«الوالد».

4. الحالة الرابعة هي الشخص الواعي الذي لا يتعجل، لأنه يعيش في الوقت الحاضر مع البيئة الموجودة هنا: السماء والأشجار وكذلك الشعور

بالحركة. أن تُسرع يعني أن تهمل هذه البيئة وأن تكون واعيًا فقط بشيء ما زال بعيدًا عن الأنظار في المستقبل، أو مجرد عقبات، أو تعي ذاتك فقط. دخل رجل صيني في قطار أنفاق محلي، عندما أشار رفيقه القوقازي إلى إمكانية أن يوفرا عشرين دقيقة إذا استقلا قطارًا سريعًا، وهو ما فعلاه. عندما ترجلا من القطار في (المتنزه المركزي)، جلس الرجل الصيني على مقعد، مما أدهش صديقه كثيرًا وشرح للأول: «حسنًا، بما أننا وفرنا عشرين دقيقة، يمكننا تحمل الجلوس هنا هذه المدة والاستمتاع بما يحيط بنا».

الشخص الواعي حي لأنه يعرف كيف يشعر وأين هو والتوقيت الذي فيه. إنه يعلم أنه بعد موته ستظل الأشجار موجودة، لكنه لن يكون متواجدًا للنظر إليها مرة أخرى، لذلك يريد رؤيتها الآن بأقصى قدر ممكن من العاطفة بقدر الإمكان.

العفوية: تعني حرية الاختيار؛ الاختيار والتعبير عن مشاعر المرء من التشكيلة المتاحة (مشاعر الوالد، ومشاعر الراشد، ومشاعر الطفل). إنها تعني التحرر؛ التحرر من إكراه لعب الألعاب وامتلاك المشاعر فقط التي تَعلَّم المرء أن يمتلكها.

الحميمية: تعني العفوية والوضوح لشخص واعٍ لا يمارس الألعاب، وتحرير الإدراك التصويري، وطفل غير فاسد، يعيش حياة ساذجة في «هنا والآن». من الممكن أن نثبت تجريبيًّا(3) أن الإدراك التصويري يثير العاطفة، وتحشد هذه الصراحة مشاعر إيجابية، حتى إنه يوجد شيء مثل «الحميمية من جانب واحد»؛ وهي ظاهرة معروفة جيدًا -وإن لم تكن بهذا الاسم- للمحترفين من الغواة القادرين على أسر شركائهم دون أن يتورطوا هم أنفسهم في الأمر. إنهم يفعلون ذلك من خلال تشجيع الشخص الآخر على النظر إليهم مباشرة والتحدث بحرية، في حين أن الغاوي -ذكرًا كان أم أنثى- يبادلهم المثل بطريقة حذرة.

نظرًا لأن الحميمية هي في الأساس وظيفة من وظائف الطفل الطبيعي (على الرغم من التعبير عنها في مصفوفة من التعقيدات النفسية

والاجتماعية)، فإنها تميل إلى التحول بشكل جيد إذا لم يَعُقْها تدخل الألعاب. عادة ما يكون التكيف مع التأثيرات الأبوية هو ما يفسدها، وللأسف فإن هذا يكاد يكون ظرفًا عالميًّا. لكن قبل ذلك، ما لم يتم إتلافها، فإن معظم الرضع يُبدون أنهم محبون(4)، وهذه هي الطبيعة الأساسية للحميمية، كما هو موضح تجريبيًّا.

المراجع:

1. Berne, E., ‘Intuition IV: Primal Images & Primal Judgments’, Psychiatric Quarterly, 29: 634–658, 1955.

2. Jaensch, E. R., Eidetic Imagery, Harcourt, Brace, New York, 1930.

3. These experiments are still in the pilot stage at the San Francisco Social Psychiatry Seminars. The effective experimental use of transactional analysis requires special training and experience, just as the effective experimental use of chromatography or infra-red spectrophotometry does. Distinguishing a game from a pastime is no easier than distinguishing a star from a planet. See Berne, E., ‘The Intimacy Experiment’, Transactional Analysis Bulletin, 3: 113, 1964; ‘More About Intimacy’, ibid., 3: 125, 1964.

4. Some infants are corrupted or starved very early (marasmus, some colics) and never have a chance to exercise this capacity.

17. تحقيق الاستقلالية

يُعلِّم الآباء والأمهات أطفالهم منذ الولادة -عمدًا أو بغير قصد- كيف يتصرفون ويفكرون ويشعرون ويدركون. ليس التحرر من هذه التأثيرات بالأمر السهل لأنها متأصلة بعمق وهي ضرورية خلال العقدين أو الثلاثة عقود الأولى من الحياة من أجل البقاء البيولوجي والاجتماعي. في الواقع، فإن هذا التحرر ممكن لأن الفرد يبدأ رحلة الاستقلال؛ أي أن يكون قادرًا على الوعي والعفوية والحميمية، ولديه قدر من حرية التصرف فيما يخص أيًّا من تعاليم والديه التي سيقبلها. في لحظات معينة في وقت مبكر في الحياة، يقرر كيف سيتكيف معها. الأمر هكذا لأن تكيفه عبارة عن سلسلة من القرارات يمكن التراجع عنها، وهي قابلة لأن تُعكس في ظل ظروف مواتية.

يتشكل تحقيق الاستقلالية إذن من الإطاحة بكل الأشياء غير الملائمة التي نوقشت في الفصول 13 و14 و15 وهذه الإطاحة ليست نهائية أبدًا. هناك معركة مستمرة ضد السقوط مرة أخرى في الطرق القديمة.

أولًا، وكما نوقش في الفصل 13، تتوجب إزالة التقاليد التاريخية القبلية أو العائلية بأكملها، كما في حالة قرويي مارغريت ميد في غينيا الجديدة(1) ثم يجب التخلص من التأثير الفردي الوالدي والخلفية الاجتماعية والثقافية. يجب أن يحدث الشيء نفسه مع مطالب المجتمع المعاصر ككل، وأخيرًا يجب التضحية كليًّا أو جزئيًّا بالمنافع المستمدة من دائرة الفرد الاجتماعية المباشرة. ثم يجب التخلي عن كل التساهلات والمكافآت سهلة المنال لكونك عابسًا أو أحمق، كما هو موضح في الفصل 14. بعد هذا، يجب على الفرد أن يحقق التحكم الشخصي والاجتماعي، بحيث تكون جميع فئات السلوك الموصوفة في الملحق، ربما باستثناء الأحلام، خيارات حرة تخضع لإرادته فقط. عندئذٍ يصير مستعدًّا للعلاقات الخالية من الألعاب مثل الموضحة في النموذج في الفصل 15. عند هذه المرحلة، قد يكون قادرًا على تطوير قدرات الاستقلالية. يتكون هذا الإعداد الكامل، في الأساس، من الحصول على

انفصال ودي من الوالدين (ومن التأثيرات الأبوية الأخرى)، بحيث يمكن التواءم معها في بعض الأحيان لكنها لا تعود مهيمنة.

المراجع

1. Mead, M., New Lives for Old, Gollancz, 1956.

18. ماذا بعد الألعاب؟

الصورة القاتمة المعروضة في الجزأين الأول والثاني من هذا الكتاب، والتي تتضمن حياة الإنسان، هي في الأساس عملية ملء الوقت حتى وصول الموت، أو سانتا كلوز، مع القليل جدًّا من الخيارات، إن وجدت، بشأن نوع العمل الذي سيجري التفاعل معه في أثناء الانتظار الطويل، وهو أمر مألوف ولكنه ليس الحل النهائي. هناك شيء يتجاوز كل تصنيفات السلوك لبعض الأشخاص المحظوظين، وهذا هو الوعي، وهو شيء يسمو عن برمجة الماضي، وهذه هي العفوية، وشيء أكثر فائدة من الألعاب، وهذه هي الحميمية. لكن كل هذه الأشياء الثلاثة قد تكون مخيفة بل وحتى محفوفة بالمخاطر بالنسبة إلى غير المستعدين. ربما يكونون أفضل حالًا كما هم، ويبحثون عن حلول في التقنيات الشائعة للعمل الاجتماعي، مثل «الوحدة». ربما يعني هذا أنه لا يوجد أمل للجنس البشري، ولكن هناك أملًا لبعض أفراده.

* * *

ملحق

تصنيف السلوك

في أي لحظة ينخرط فيها الإنسان في واحدة أو أكثر من فئات السلوك التالية:

الفئة الأولى: برمجة داخلية (علم النفس البدائي): سلوك توحدي:

الترتيب:

أ- أحلام.

ب- خيالات.

الفصائل:

- الخيالات الخارجية (تحقيق رغبات).
- تفاعلات توحدية، غير متكيفة.
- تفاعلات توحدية، متكيفة (مع برمجة نفسية جديدة).

ج- شرود.

د- تصرفات ضلالية.

هـ- أفعال لا إرادية.

الفصائل:

- تقلصات.
- لزمات مصطنعة.
- أفعال فاشلة.
- د - أشياء أخرى.

الفئة الثانية: برمجة محتملة (نفسية جديدة): سلوك يُختَبر على أرض الواقع:

الترتيب:

أ- أنشطة

الفصائل:

- المهن والحرف... إلخ.

- الرياضات والهوايات... إلخ.

ب- إجراءات

الفصائل:

- معالجة البيانات.

- تقنيات.

ج: أشياء أخرى.

الفئة الثالثة: برمجة اجتماعية (نفسية خارجية نوعًا ما): سلوك اجتماعي:

الترتيب:

أ- الطقوس والاحتفالات.

ب- اللهو.

ج- العمليات والمناورات.

د- الألعاب.

(تشمل: - ألعاب احترافية (ألعاب مزوية).

- ألعاب اجتماعية (تفاعلات مزدوجة).

هـ- الحميمية.

طبقًا لهذا المخطط، يمكن تصنيف الألعاب الاجتماعية التي تمت مناقشتها سابقًا كالتالي: الفئة الثالثة: البرمجة الاجتماعية: الترتيب: (د) الألعاب: الترتيب الفرعي: ب: ألعاب اجتماعية حميمية، «نهاية المطاف»، وهي التصنيف النهائي، وهي جزء من حياة خالية من الألعاب.

يجب أن يشعر القارئ بالحرية في النقد (وليس في المزاح أو السخرية) من التصنيف أعلاه. لم يتناوله الكاتب لأنه مغرم به، ولكن لأنه أكثر وظيفية وواقعية وعملية من الأنظمة الأخرى المستخدمة الآن ويمكن أن يكون كذلك مفيدًا لأولئك الذين يحبون التصنيف أو يحتاجون إليه.

* * *

«...محفز: «لماذا لا تفعلين..؟» استجابة: «نعم ولكن